Speciale
Dreamcast

benkyō!

benkyo! Tutto su manga e animazione giapponese
Pubblicazione bimestrale con CD-ROM allegato
Numero 6 - Settembre/Ottobre 1999

Presidente: *Mario Ferri*
Direttore responsabile: *Alessandro Ferri*
Coordinamento redazionale e Ufficio Stampa: *Luca Carta*

Redazione
Claudio "Totoro" Alviggi
Emanuele "Zelig" Carbone
Marco "Mendo" Guerra
Giovanni "Vacillator" Santucci

Linea grafica rivista:
Claudio Alviggi

Linea grafica CD-ROM
Marco Guerra

Supervisione tecnica e consulenza
Roberto "Ubaldo-Milord" Alviggi

Programmazione, struttura e filmati CD-ROM
Giovanni Santucci
Emanuele Carbone

Impaginazione
Claudio Alviggi

Photo Editor
Roberto Alviggi

Consulenza e traduzioni dal giapponese
Nami Kuribayashi
Emanuele Speca

Corrispondente dal Giappone
Shoichi Takeuchi

Redazione
benkyo!
Via Costantino L'Africano 35
84124 Salerno
E-mail: benkyo@freemail.it

Hanno collaborato:
Antonio "Dino Velvet" Vittozzi, Giovanni "Fudo" Brescia, Angelo "Tenshi" Amorelli, Nami Kuribayashi, Emanuele Speca

Si ringrazia:
*Diana Della Mura, M. Manfredini (**Universal/Manga Video**), D. Castellazzi (**Planet Manga**), V. Della Bruna (**Hazard**), M. Marinoni & L. Damerini (**Mediaset**), Dott.ssa Paolini & il suo staff (**Rai**), Dario Vallanti (**Rock'n'comics**), G. Gilioli (**J.J. Models**), Sergio Cavallerin & il suo Staff (**Star Shop Distribuzioni**), Claudio Secondi & il suo Staff (**Casa del Fumetto**)*

*Si ringrazia particolarmente: **Christiane Filangieri, l'inventore dell'aspirina, Jimmy il Fenomeno, Gwineth Paltrow, le moltitudini***

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 433/98 dell'11/9/98. ISSN 1127-3372. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

Editoriale

IN QUESTO NUMERO C'È UNO SPECIALE SUL MIO PAPÀ! CORRETE A PAGINA 12!!!

Video Girl Ai ©Masakazu Katsura

E allora? Passate delle buone vacanze? Contenti di trovare *benkyo!* al vostro ritorno più splendente che mai? Carissimi lettori, siamo orgogliosi di dirvi che il nostro progetto continua a ricevere sempre più consensi, così tanti che... abbiamo deciso di migliorare! Ebbene sì, la rivista si evolve e diventa più vicina alle esigenze di tutti i lettori, vecchi e nuovi, fan ultraincalliti di vecchia data e Dragonballdipendenti della nuova generazione! L'impaginazione e la nuova linea grafica della rivista le abbiamo adattate per darvi informazioni maggiori anche in "pillole", con una tabella più dettagliata, didascalie esplicative (seee, ma se due su tre sono battutine!!! NdD.Velvet) (appunto, "esplicative" non significa questo? NdR) etc. Le rubriche variano di più e anche gli argomenti satellite trovano più spazio.
A contribuire abbiamo realizzato una nuova interfaccia per il CD-Rom, più diretta, semplice, completa e (speriamo!) carina...
Siamo felicissimi che abbiate risposto in così tanti ai nostri appelli riguardo i disegni, le lettere, le foto e tutto ciò che ci unisce in una maggiore interattività! Così possiamo anche premiare la vostra costanza e partecipazione, cosa credete?
I modellini messi gentilmente a disposizione dalla J.J. Models sono lì che aspettano le vostre lettere, disegni, mini-recensioni, foto in costume play, buste e tutto ciò che vi viene in mente! Per il resto, il contenuto di questo numero è davvero interessante per tutti: Gundam torna con una nuova serie "coi baffi", Turn A Gundam, di cui trovate una completa recensione; Trigun è la serie TV che più ci ha entusiasmato questo mese e Touch esce in Giappone con un nuovo special che trovate recensito qualche pagina più avanti. Ma la "chicca" del numero riguarda lo "speciale K²R", dedicato all'osannato Katsura, dai suoi fumetti e libri di illustrazioni fino alle produzioni dedicate ai suoi lavori, come il film dal vivo, gli OAV e il videogioco ispirato al mondo delle Video Girl! Completano il quadro i filmati (abbiamo migliorato anche questi, vedrete!), le immagini, le musiche e tutto quanto riempie il CD-Rom fino all'osso. Adesso siamo solo in attesa di sapere cosa ne pensate! Ci vediamo fra due mesi, ciao e in bocca al lupo a scuola e al lavoro!

ERRATA CORRIGE

In relazione alla Mostra di Go Nagai tenutasi a Roma, abbiamo indicato come responsabile della censura nei confronti di alcuni nostri collaboratori, l'organizzazione. Chiediamo scusa a Dynamic Planning e, dopo un chiarimento telefonico, si individua come responsabile dell'accaduto il signor Yoshiya Hirohama. Ancora però non capiamo i motivi (o forse li sospettiamo...).

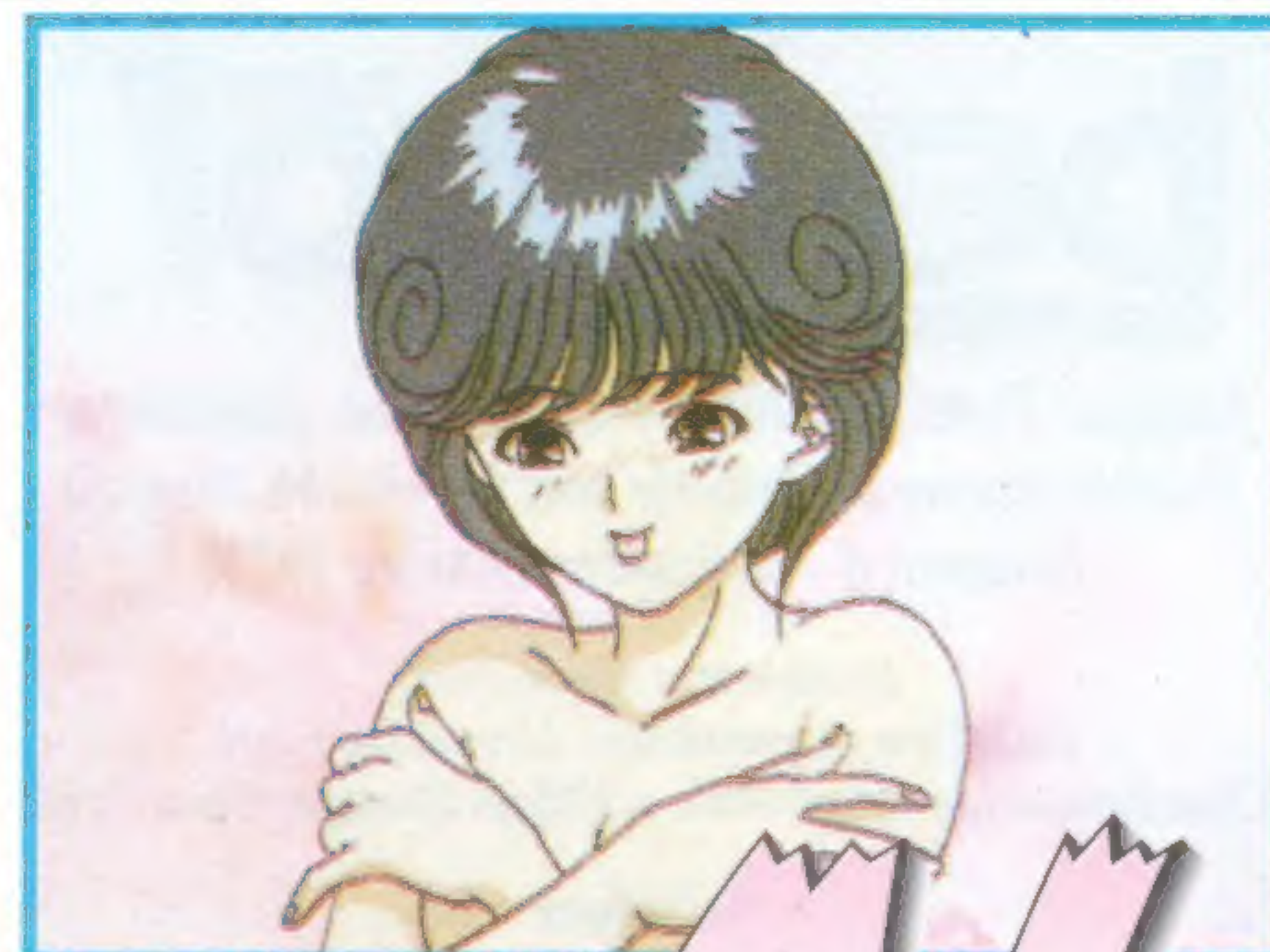
*Immagine di copertina: **Angel Links***
©1999 Morning Star-Sunrise

Sommario

Cowboy BeBop©Sunrise

TV... se non ci fossi tu!

Pag.42

"Julia! Non morire! Non puoi andartene proprio adesso che trasmettono la nostra serie in televisione. JUUULIIAAAAAAAaaa..." Cowboy BeBop in TV? Sul serio? Cos'è, uno scherzo?!?

Video Girl Ai©Masakazu Katsura/Shueisha

Video Girl Ai

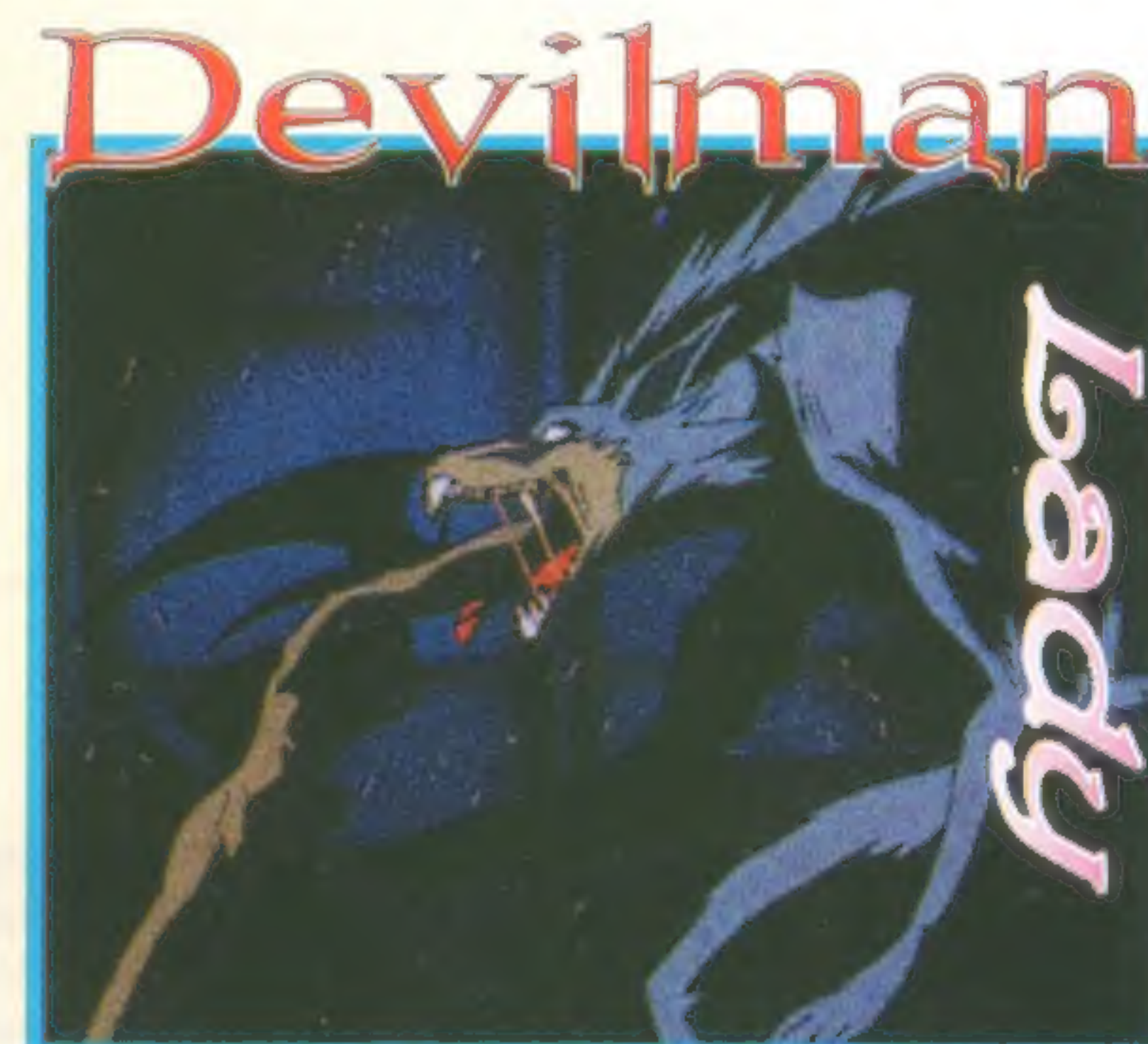
Pag.12

"Ciao, sono una VideoGirl, e sono qui per consolarti. Poverino, hai il cuore a pezzi, vero? Non preoccuparti, ora c'è Ai Amano. Mi occuperò io di te, e vedrai che tutto andrà nel migliore dei modi..."

Angel Links©Morning Star-Sunrise

Angel Links

Pag.44

Angeli, demoni, belle ragazze, astronavi, reggiseni dell'ottava misura, gatti-pipistrello, alieni, pirati spaziali... tutto questo e anche di più in Angel Links, la serie TV nata come spin-off di Outlaw Star che ora sta riscuotendo tanto successo in Giappone.

Devilman Lady©Go Nagai/Dynamic Planning-Devilman Lady Production Committee

Devilman Lady

Pag.22

"Là sull'Himalaya, nella fredda notte buia, misteriosi riti di sacralità... Si sciolgono le nevi, si radunano anche gli avi, infernale sacrificio si farà..." La nuova serie TV di Go Nagai dedicata all'eterna lotta tra gli uomini e i demoni. Stavolta la difesa del genere umano è affidata a una ragazza sarà cattiva come il suo predecessore?

Turn A Gundam©Sunrise-Sotsu Agency-Fuji TV

∀ Gundam

Pag.26

Gundam! Gundam! Oh-ooohhh..... A più di vent'anni di distanza dall'originale e insuperabile MITO, in Giappone è iniziato Turn A Gundam. Una serie "coi baffi"!

CD: Istruzioni per l'uso

Benvenuti nel CD-Rom di benkyo! L'interfaccia è pensata per un PC con Windows 95 (o 98) installato, con risoluzione di almeno 800x600. Se tutto funziona come deve il CD si attiverà da solo quando l'inserirete nel lettore del vostro computer. Se non dovesse funzionare (magari perché avete l'AutoPlay disattivato) entrate a mano nella cartella del CD tramite Gestione Risorse ed eseguite il programma ***benkyo6.exe***.
Chi invece non vuole usare l'interfaccia grafica che abbiamo così faticosamente creato, o semplicemente non possiede un computer con Windows (per esempio Macintosh o Amiga), può tranquillamente "navigare" a mano nel CD e visualizzarne i contenuti col suo programma preferito.
E ora iniziamo a spiegare le directory:

/SOFTWARE

In questa cartella sono contenuti alcuni programmini shareware, necessari o utili per la fruizione del CD-Rom. A seconda del sistema usato ci sono tre sottocartelle (/AMIGA, /MAC, /WINDOWS).

/SOFTWARE/WINDOWS

Contiene l'INDISPENSABILE WinZip 7.0. un programma per "decompattare" i file a cui spesso si fa riferimento nel CD. Entrate nella cartella e fate partire SETUP.EXE. QuickTime 3.0 serve per i .qt e i .mov. ACDSEE32 è un comodissimo e praticissimo visualizzatore di immagini (qui in Reda lo adoriamo) (perchéeee? NdMendo), se non ne avete già uno, installatevelo. Per installarlo basta far partire ACDSEE32.EXE. KISSPC è il "giochino" per vestire (o svestire...) i propri beniamini degli Anime. Sono presenti due versioni: PLAYKISS.EXE e PLAYFKIS.EXE.

/SOFTWARE/MAC

Contiene lo StuffIt per decompattare gli altri file presenti, che sono un visualizzatore di immagini e il player KISS, entrambi compressi in HQX. Naturalmente per poter usare lo StuffIt dovete avere il programma BinHex, che non è possibile includere sul CD per problemi di compatibilità.

/SOFTWARE/AMIGA

In questa directory è contenuto il soft necessario per i computer Amiga. C'è innanzitutto Lhex, per decompattare i file. Come programmi trovate Visage e Play16, che sono rispettivamente un visualizzatore d'immagini e un player musicale e le ultime versioni di Isis e Amp, per vedere gli Mpeg (richiedono entrambi PowerPc e, preferibilmente, scheda grafica). Inoltre c'è finalmente PlayFKiss, il programma per "giocare" con i file KISS.

/FILEKISS

Qui ci sono le varie "bambole" per il KISS. Vanno bene per ogni "player" Kiss che trovate nelle directory ***/software/vostrocomputer***.

/VARIE

In questa directory potete trovare uno splendido programma per imparare il giapponese, tante immagini di Video Girl Ai e Evangelion, alcuni screensaver e delle skin per WinAMP.

/FILM

Contiene gli Mpeg delle recensioni. Per gli utenti Windows che non desiderano utilizzare l'interfaccia consigliamo l'uso del Windows Media Player 2.

/MIDI

Una compilation di file MIDI tratti dai più begli anime in circolazione. Per questi è consigliato il "Lettore multimediale".

/IMMAGINI

E una galleria di disegni realizzati da appassionati. Quelle che potete vedere nell'interfaccia sono delle miniature: per visualizzarle a schermo pieno dovete accedere alla directory.

/SPOT

Altre "assurde" pubblicità, provenienti direttamente dal Giappone!

/REDA

Qui potete trovare le schede dei vostri redattori preferiti, in formato HTML, visualizzabile con programmi come NetScape o Internet Explorer.

/FOTO

Qui invece ci sono tante (ma TANTE) foto di idol e di otaku giapponesi in CosPlay!

/LETTORI

Questa directory è tutta per voi! E qui che mettiamo TUTTO il materiale che ci mandate: disegni, racconti, pagine personali... tutto quello che volete. L'indirizzo a cui spedire il materiale lo trovate nella Posta, a pagina 48.

NEWS ITALIA

L'estate è un periodo di mare, vacanze, viaggi. Eppure c'è chi lavora per voi, approfittando della calma generale, per deliziarvi sempre di più, affilando le proprie armi in modo da stracciare la concorrenza. Preparatevi a un autunno di fuoco! E ora scusatemi, vado a farmi un bagno in piscina...

Video

Diamo il benvenuto a una nuova casa editrice di video, la *SIA*, che per adesso pubblica serie TV molto interessanti. Le sue prime uscite sono la seconda serie di ***Rocky Joe***, la serie di ***Ninja Kamui*** e un cofanetto con i primi 16 episodi dell'***Uomo Tigre II***. Tranne per il cofanetto (che costa 89.900), le cassette contengono 6 episodi e hanno il costo di lire 34.900. Inoltre la SIA dovrebbe proporre le restanti cassette, non presentate dalla defunta Granata, delle serie di ***Danguard***, ***Maison Ikkoku*** e della prima serie di ***Ken il Guerriero*** (quella che si conclude con lo scontro finale con Raoul). La *Hobby & Work*, specializzata nella vendita di videocassette nel circuito dell'edicola, invece ci delizia con la serie TV di ***Lamù***. Per quanto riguarda la *Dynamic*, ha annunciato ***DNA Sights 999.9***, OAV di Leiji Matsumoto uscito nel periodo di *Queen Emeraldas* in Giappone, il film montaggio della serie di OAV di ***Armitage III*** (*Armitage III - Polymatrix*) con sequenze inedite e un finale differente, sperando che mantenga le voci dei bravissimi Roberto Pedicini, Massimo Rossi e Laura Lenghi, assieme alla bellezza dei dialoghi. Per ***Ranma***, si entra nel rush finale con la pubblicazione dell'episodio 117, tutto ciò in *Ranma 1/2 - Gli scontri decisivi*. Il prodotto di punta sarà però ***Cowboy BeBop***. La serie TV che tanti favori ha riscosso uscirà raccolta in sei videocassette, di cui le prime due con 5 episodi e le altre, a meno che l'ultima non contenga la puntata riassunto, con quattro. Per maggiori informazioni, comunque, vi rimando a "TV... se non ci fossi tu!". La *Yamato* continua con la collana di cartoni in affitto Yamato Rental, di cui vi mostriamo qualche titolo. Nelle migliori videoteche potrete trovare anime come: ***Yoma - la stirpe delle tenebre***, ***Lupin III - La leggenda dell'oro di Babilonia***, ***Morbus D***, ***Shuranosuke - Falce di morte***, ***Una tomba per le lucciole*** e ***L'uccello di fuoco 2772***. Per quanto riguarda la collana economica, mi preme segnalarvi la ristampa di ***Ninja Scroll***, ***Super Atragon Vol. 1*** e ***GallForce***. Inoltre, anche se la collana non è economica, c'è l'intera serie TV di ***Conan, il ragazzo del futuro*** a 128.000 lire. Sul fronte inediti, anche se visto spesso in TV, la Yamato ha annunciato il film di ***Jenny la Tennista***, che è anche il riassunto della serie televisiva. Per la *Medusa*, nella collana *AnimAction*, esce finalmente in video, dopo il fortunatissimo passaggio televisivo su Italia 1, ***Lupin III - Le profezie di Nostradamus***. Sulla fascetta c'è uno strillo "Versione Integrale". Che siano presenti le scene tagliate durante la messa in onda?

GIOVANNI "VACILLATOR" SANTUCCI

A quanto pare su MTV verranno trasmessi alcuni cartoni Dynamic, come questo Alexander. Maggiori informazioni a pagina 42.

Lupin III©NTV/Lupin III Production Commitee

Tutte le immagini pubblicate in quest'articolo sono © dei rispettivi autori

Top 10

Rieccoci con la consueta classifica per le video italiane. Questo mese la situazione è la seguente:

	Titolo	Editore
1	Dragonball Z Vol. 13	Dynamic Italia
2	I cieli di Escaflowne Vol. 3	Dynamic Italia
3	New Orange Road - The Movie	Dynamic Italia
4	Due come noi vol. 7	Yamato Video
5	Wedding Peach DX	Dynamic Italia
6	Slayers - L'eredità degli elfi	Yamato Video
7	Gaiking Vol. 2	Yamato Video
8	Tenchi - The Movie Vol. 2	Dynamic Italia
9	Borgman 2030 Vol. 5	Yamato Video
10	Leggenda di Crystania Vol. 3	Yamato Video

Dati raccolti presso: Casa del Fumetto, Via Nais 19/29, Roma, Tel. 06-39749003 e Star Shop Distribuzione, Via Dell'Acciaio 9, Zone ind.le Ponte Felcino (PG), Tel. 075-6919931

Cloaca Man

Vacillator: "Ave a te Cloaca Maxima!"
Cloaca-man: "BURP, qual cattivo vento ti porta qui, Profumato Essere?"
V: "Vengo per il bene dell'umanità, per diffondere la luce e la verità."
C: "Kagate, e sta' lontano che puzzi poco e mi dai fastidio!"
V: "No, senti, cosa si dice nei gabinetti delle redazioni?"
C: "Sono abbastanza vuote, sono tutti al mare. Anch'io preferisco l'estate, l'olezzo dell'immondizia si diffonde in maniera così rapida..."
V: "Quindi me ne posso andare...."
C: "Sarebbe una cosa gioiosa per entrambi, ma prima sappi che la *Yamato* sta operando moltissimo sul formato **DVD**, e che per Natale potrebbe pubblicare la prima serie di ***Lupin*** (quella con la giacca verde) in questo formato."
V: "Ciumbia, allora a Natale dovrò regalarmi il lettore! E per i cartoni inediti in Italia?"
C: "C'è gente, sempre in movimento, che si sta agitando un po' più del solito per ***A.D. Police***, ***Psybuster*** e ***Dangaizer 3***. Inoltre si parla di volumoni da 300 pagine per ***Lady Oscar***, ma questo potrebbe essere un po' azzardato."
V: "Vorresti dire che la..."
C: "PROOOOOOOT"
V: "CHE SCHIFO! FAMMI SCAPPARE, NON RESISTO! CHE PUZZAAAAAAAA!"

(Il prode Vacillator è ancora in coma, stiamo tentando di rianimarlo con il videogioco di Yamato NdR)

AD Police©AD Police Production Commitee

Yoma©Toho Co., LTD.

GIOVANNI "VACILLATOR" SANTUCCI

La ragazza e il samurai

Nuova serie TV per la Madhouse. Jubei-chan (secret of the lovely eyepatch) è la storia di un discepolo sfigatissimo che deve trovare, attraverso i secoli, la persona adatta per la reincarnazione del suo maestro morto in combattimento. I requisiti per questa persona, lasciati dal maestro stesso in punto di morte, sono alquanto misteriosi: Pocha Pocha, Prin Prin, Bon Bon (praticamente "morbidello, dondolante e rimbalzoso"). Dopo 400 anni di ricerca intensissima il povero Koinosuke trova la persona adatta in una ragazzina di nome Ju Nanohana (ma tutti la chiamano Jubei). Indossando il "lovely eyepatch" (una benda per l'occhio in stile pirata, ma rosa e a forma di cuore) (ARGH! NdR) Jubei acquista lo spirito di Jubei Yagyu (il maestro morto da tempo), trasformandosi in una combattente tostissima e strafiga. Tratto da un manga di Heitaro Daichi pubblicato su GigaX (vedi pag. 32), Jubei-chan è in onda su TV Tokyo all'una e 15 del lunedì notte.

Jubei chan©Heitaro Daichi-MadHouse/Bandai Visual

Il proiettile nel guscio

Quando Mamoru Nagano (Five Star Stories) si mette all'opera su una nuova serie c'è da stare attenti. Già ve ne avevamo accennato nel numero scorso, ma Nagano sta realizzando Schell Bullet, con la collaborazione di Kunihiko Ikuhara (Sailormoon, Utena). La storia in breve: in un lontano futuro la razza umana si è separata in tre sottorazze: i Gene Minor (praticamente umani normali), i Gene Major (umani con caratteristiche fisiche e mentali potenziate), e infine i Gene Liners. Questi ultimi sono solo "tecnicamente" umani, dato che hanno subito profondissime trasformazioni. In pratica si presentano come astronavi viventi in grado di viaggiare nello spazio, utilizzando di solito i Gene Major come equipaggio. La storia parla di Ors Blake, un Gene Minor che è stato arruolato per prestare servizio sul Gene Liner Rom Valt, in qualità di Schell Driver, pilota di Schell. Gli Schell sono parti della "nave" in grado di staccarsi da essa e trasformarsi in robottoni (Oh, ora iniziamo a capirci! NdVacil). Da quel poco che si è visto finora il tutto sembra abbastanza fuori di testa; vedremo come andrà a finire.

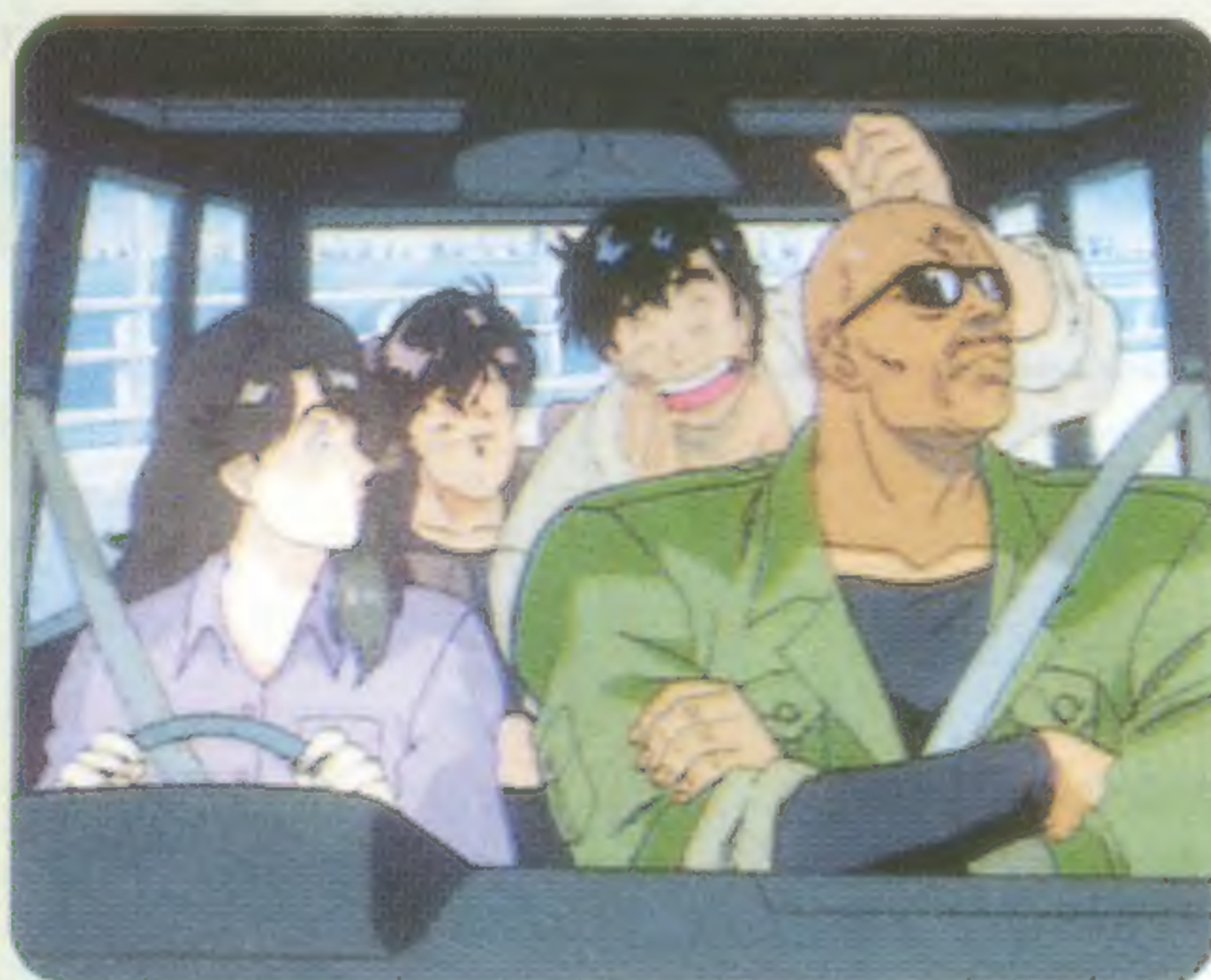
Schell Bullet©Toys Press

L'OAV con Chivas

Sì, il riferimento al Chivas Regal è voluto! Questo per rispondere a tutti gli sbevazzoni in lettura (guarda che noi non c'eravamo proprio posti il problema... NdR). Chivas 1-2-3 è una serie di OAV tratta da un manga che appare su Gao. Il protagonista si chiama Chivas Scotch, un ragazzo con il potere di utilizzare la forza vitale degli esseri viventi e che all'occorrenza si tramuta in donna. Assieme a Chivas c'è Gin Fizz, una fanciulla che gli fa da coscienza morale (se sapesse che si chiama come una certa rivistina... NdVelvet). A completare il gruppo ci sono Kiss, una serva di Chivas, che si tramuta in bestia quando le si toglie il collare, e Ginmi, un uomo innamorato di Chivas (non è un ubriacone). L'OAV inizia con Chivas che ha un debito con una contabile di nome Million Dollar (ma sono tutti così ridicoli questi nomi? NdMendo). Million scopre che possono guadagnare 10.000 pezzi d'oro se riescono a sconfiggere la bestia Loki. Chivas contratta per avere una ricompensa dieci volte maggiore, e quanto scommettete che spenderà i soldi in un cabaret? I nomi che richiamano prodotti alimentari e il fatto di trasformarsi da uomo in donna dovrebbero farvi subito venire in mente l'autore Satoru Akahori (famoso per Bakuretsu Hunter e Maze), che ha lavorato con Miki Yuki. Alla regia c'è Kasuhiro Ozawa e le animazioni sono della Domu. Oltre alla serie di OAV, in vendita da agosto, è previsto anche un gioco per PlayStation. PROSIT!

Chivas 1-2-3©Satoru Akahori/Miki Yuki/Mediaworks

City Hunter in TV (Embe', dov'e' la novita'?)

E per la gioia di tutti noi continuano in Giappone le avventure di Ryo Saeba, conosciuto nell'ambiente come City Hunter (o Hunter per gli italiani NdUby). Il 23 aprile scorso è andato in onda, all'interno del Kinyo Road Show, lo special televisivo City Hunter: Kinkyu-namachukei!? Kyoakuhan Saeba Ryo no Saigo (La trasmissione d'emergenza in diretta? Il peggior momento della vita del disgraziato Ryo Saeba). In questo Special troviamo tutti gli elementi e i personaggi delle serie TV di City Hunter. Kaori (Creta) stranamente propone a Ryo un incarico da una donna, Sayaka Asagiri, annunciatrice televisiva. Il motivo è semplice: Kaori è una sua fan sfegatata e tutto ciò non può che rendere felice Saeba dato che, come da copione, la donna è bellissima. La donna è stata testimone dell'assassinio di Jack Douglas, il presidente del network dove lavora. Ora però l'assassino le sta dando la caccia. Ryo coinvolge nel caso anche Umibozu (Falcon), Miki e Saeko (Selene). Appena iniziano le indagini, però, scoprono di essere in diretta TV, e il reporter indica Ryo Saeba come un rapitore! Il character design è di Keichi Saito (Dirty Pair Flash) mentre lo screenplay è di Nobuaki Kishima (H2, Initial D).

City Hunter©Tsukasa Hojo/Shueisha-YTV-Sunrise

Fine Fotonica

Dopo la fine della simpatica serie di OAV, anche l'adattamento cartaceo di Photon termina. Il numero di maggio di Dragon Jr. è l'ultimo a presentare queste storie che non sembrano avere vita propria, come quelle di Tenchi (con cui condivide l'autore).

Top 10

TV

Questa è la classifica delle serie TV più viste in Giappone nel periodo di maggio 1999:

1 .... *Sazae-san*
2 .... *Crayon Shin-chan*
3 .... *Doraemon*
4 .... *Meitantei Conan*
5 .... *Kochira Katsushika Ward*
6 .... *Pocket Monsters*
7 .... *Chibi Maruko-chan*
8 .... *Kindaichi Shonen no Jikembo*
9 .... *Dejimon Adventure*
10 .... *Oja Majo DoReMi*

LaserDisc

Questa invece è la classifica dei 10 LaserDisc più venduti, sempre nel periodo di maggio 99:

1 .... *Gundam 08th MS Team - Vol.10*
2 .... *Card Captor Sakura - Vol.8*
3 .... *Kareshi Kanojo no Jijo - Vol.1*
4 .... *Cowboy Bebop - 5th Session*
5 .... *Change! Getter Robot - Vol.6*
6 .... *Spriggan*
7 .... *Slayers Gorgeous*
8 .... *Card Captor Sakura - Vol.7*
9 .... *Outlaw Star - Vol.12*
10 .... *Cowboy BeBop - 4th Session*

©Mediaworks

Daio diventa mensile!

Le pubblicazioni di manga come Lythtis e GunDriver in Italia, probabilmente, tra un po' diverranno più frequenti (Lythtis!? EVVAAI! NdUby). Motivo? La rivista che li ospita, Dengeki Daio, dal numero di luglio da bimestrale che era è diventata mensile. Questo non è il primo cambio di periodicità che viene effettuato sulla rivista della Mediaworks: pensate che all'inizio Daio era semestrale! Oltre ai titoli citati sopra, nella stessa rivista vengono pubblicati anche manga come Nocturne e To Heart.

L'ubiquita' di Gundam

Il 18 giugno la Sunrise ha proiettato il film di Gundam, G-Saviour. Ricordiamo che era totalmente in computer grafica, realizzato dalla Digital Muse e dal nord-americano Polestar Group.
Il film è stato trasmesso in contemporanea sia a Los Angeles che a Okinawa durante il festival dei cortometraggi americani "American Short".
All'inizio il film era un semplice trailer proiettato prima delle versioni rimasterizzate dei film di Gundam RX-78, poi il progetto si è evoluto. Anche come storia, prima doveva ambientarsi qualche decade dopo i fatti di V Gundam, cioè nell'Anno Spaziale 0223; ma il produttore Koichi Inoue ha detto che è una storia più per adulti, un nuovo mondo!

Gundam G-Saviour©Sunrise

Godzilla Vs Godzilla

Una notizia che riempirà di gioia il nostro Carlo Chericoni, vero amante dei *kaiju-eiga*! Per il 2000 sono in arrivo due film di Godzilla, di cui uno è il seguito di quello americano di Roland Emmerich. L'altro s'intitolerà "Godzilla 2000" e sarà interamente realizzato in Giappone.

Tenku no Escaflowne©Sunrise-Bandai Visual

La pellicola di Escaflowne

Le idee nate nel 1997 finalmente hanno avuto concretezza. E stata annunciata per la primavera del 2000 la versione cinematografica di Tenku no Escaflowne (I cieli di Escaflowne). La storia sarà molto intrigante, non sarà un seguito alla serie TV (pubblicata anche in Italia) o alle due serie a fumetti, ma avrà una storia totalmente nuova. Per quanto riguarda lo staff tecnico sono state confermate quasi tutte le persone che hanno lavorato alla serie TV. Abbiamo così il ritorno del co-creatore della serie Shoji Kawamori (Macross Plus), il regista Kazuki Akane (Kido Senshi Gundam 0083: Stardust Memory), il character designer e direttore delle animazioni Nobuteru Yuki (X, Record of Lodoss War, Alita). Lo sceneggiatore Ryota Yamaguchi (Nightwalker, Cowboy Bebop) sta collaborando con Akane per la stesura del copione e Yoko Kanno (Macross Plus, Cowboy Bebop) sta componendo appositamente una nuova colonna sonora. Il film sarà una coproduzione Sunrise e Bones, una società fondata da Masahiko Minami (Cowboy Bebop), vecchio membro della Sunrise.

Dangaizer 3: Calcio laterale doppio!

Continua il ritorno in animazione dei super-robottoni, per la gioia di chi scrive! Basato su un manga di Masami Obari (regista di Voltage Fighters, Fatal Fury e Virus Buster Serge) e dello sceneggiatore Reimu Aoki, ecco giungere la serie di OAV Choshinki Dangaizer 3 (La Super Principessa Divina Dangaizer 3).
Ci troviamo a Neo Hong Kong, dove si sta festeggiando il decimo anniversario della città. E tutta gioia e letizia, finché un gigantesco cristallo appare dal nulla e la sovrasta. Contemporaneamente Hina Mitsurugi, una giovane amante delle arti marziali, s'imbatte in una dimensione parallela dove è attaccata da un gruppo di donne di nome Sapphire. Hina viene però aiutata da Cindy, che individua in lei una persona "protetta dal Gear". Più tardi, durante una battaglia, la giovane protagonista sente una voce chiamarla dall'interno (i peperoni? NdTo-toro) e il Gear, una magica armatura, sorge per proteggerla. Al character design troviamo Yasuhiro Oshima (Geobree-ders), ma la parte del leone è fatta da Masami Obari che si occupa di direzione delle animazioni, mecha design, produzione (insieme a Reimu Aoki) e regia.

Sono un impiegato ma ero una rock star per cui ti rompo il c...

Kacho Oji (Il capo della sezione principesca) è la nuova commedia fantascientifica della Pioneer. La serie parla di un uomo di mezz'età, padre di un figlio di tre anni il cui unico scopo è vedere la serie TV "UFO Fighters Flying V", e sposo di una donna che ha perso speranze nel futuro. Cosa ha di differente ciò dalla vita reale? Beh, Oji ha il potere di controllare una potente arma segreta con il suono della sua chitarra (ma non è Macross 7? NdMendo)! Un tempo era chitarrista di una rock band e Ryoko, sua moglie, era la sua fan numero 1. La vita "normale" viene presto interrotta da Layla, comandante di un gruppo investigativo militare, che si presenta nell'ufficio di Oji per investigare sulle voci che dicono che esiste un uomo in grado di controllare quest'arma segreta. Layla, con le sue tre belle assistenti Kotoko, Eriko e Rinko, cercheranno di trovare quest'uomo e di scoprire i misteri dietro il tranquillo impiegato Kacho Oji. Il character design è di Kazuto Nakazawa, la regia di Yasuhito Kikuchi. Le animazioni sono della AIC.

AAA... Studio Ghibli cerca

Cercate lavoro? Sapete disegnare bene? Perché non fare domanda allo Studio Ghibli? Già, il popolarissimo studio d'animazione fondato da Hayao Miyazaki e Isao Takahata cerca nuovi animatori, inchiostratori e coloristi pronti a lavorare dall'aprile 2000. Requisiti fondamentali sono avere un'età compresa tra i 18 e 25 anni e avere una conoscenza abbastanza buona del giapponese parlato. Purtroppo quando leggerete queste righe saranno prossimi alla chiusura delle selezioni, per cui affrettatevi e fateci poi sapere! Per maggiori informazioni consultare il sito http://www.ntv.co.jp/ghibli/bosyu.html

La mostra del Ghibli

Dopo qualche rinvio, finalmente vede la luce la mostra dedicata allo Studio Ghibli che si terrà al Museo d'Arte Moderna di New York a metà settembre. La presenza di Hayao Miyazaki non è ancora confermata, ma quasi sicuramente il giorno dell'inaugurazione (probabilmente il 16 settembre) verrà proiettata l'edizione in inglese del film di Mononoke Hime in anteprima; pellicola che, tra l'altro, verrà anche presentata al festival di Toronto. Si vocifera che all'inaugurazione della mostra ci sarà anche un concerto di beneficenza di una famosa rock band, ma è ancora da ufficializzare. Intanto sono stati diffusi i dati di vendita della versione americana di Kiki's Delivery Service: quota 1,2 milioni. La cifra è superiore alle cifre degli anime venduti in America, ma risulta notevolmente inferiore agli standard di vendita Disney.

Varie ed eventuali

Tanti Auguri Shonen Sunday

Quando una rivista raggiunge quota quaranta è sempre un momento di vanto; se i quaranta poi sono anni e la rivista è settimanale l'orgoglio aumenta a dismisura. Pensate come debbano essere contenti alla Shogakukan per aver raggiunto i quarant'anni di pubblicazione di Shonen Sunday. Per festeggiare c'era un concorso in cui si possono vincere schede telefoniche con dietro i personaggi preferiti o, come super premio, una di quelle classiche sveglie circolari con le campane sulla testa. Nel quadrante ci sono immagini di tutte le serie del momento su Shonen Sunday (Conan, Inuyasha, GS Mikami). Inoltre c'è un incontro tra Mitsuru Adachi, autore di Touch - Prendi il mondo e vai, e Hideki Matsui, un vero giocatore di baseball. Si vede che Matsui regala ad Adachi una mazza da baseball autografata, mentre Adachi contraccambia con un disegno autografato... I lettori più fortunati riceveranno una palla da baseball autografata da entrambi. A tutti quanti auguri vivissimi!

Eden's Boy

Visto il clamore riscosso tra voi lettori, vi diamo qualche informazione in più su questa serie. Iniziamo dal cast tecnico: Seiji Sogawa, e il regista Tsukasa Sunaga, già famosi per Ruroni Kenshin. Al character design Hiroko Kazui (SD Oh! mia Dea, cfr. *benkyo! 1*). L'ambientazione è un mondo dove ci sono due città fluttuanti nel cielo, Yurugaha e Yanues. Gli abitanti del suolo chiamano queste città Eden, che tra l'altro hanno il compito di governare il pianeta. Yorn, il protagonista, era originario di Yurugaha, ma in giovane età è stato separato dalla madre e portato sulla superficie, dove si è creato una nuova vita. Un giorno arriva nella città un gruppo di assassini che vogliono eliminare Yorn, in quanto ultimo discendente di un'importante dinastia. In suo aiuto giungono però Elisis, una giovane spadaccina non umana, e Oyaji, un barbuto guerriero. Il gruppo quindi s'incammina verso Eden per ritrovare la madre del protagonista, anche se Oyaji pare avere un piano... Eden's Boy è trasmesso il giovedì alle 18:00 su TV Tokyo.

E previsto un nuovo film per Kindaichi Shonen no Jikembo. Per il momento vi presentiamo un'immagine in anteprima; maggiori informazioni nei prossimi numeri!

Kindaichi Shonen no Jikembo©Fumiya Sato/Kindaichi Shonen no Jikembo 2 Production Committee

Shin Seiki Evangelion©Gainax

Il ritorno dell'EVA

Una delle domande più ricorrenti è: "quando riprende il fumetto di Evangelion?". Ecco la risposta: nel numero di luglio di Shonen Ace fa la sua bella figura un nuovo episodio disegnato da Yoshiyuki Sadamoto. Per l'occasione la Kadokawa, casa editrice di Ace, ha pubblicato un numero speciale contenente tutti i capitoli dall'1 al 29, per un totale di 760 pagine in formato B5. Naturalmente la qualità di stampa resta quella delle riviste, lontana quindi anni luce da quella dei volumetti.
E sempre restando in argomento, è uscito un nuovo libro d'illustrazioni di Sadamoto intitolato *Sadamoto Yoshiyuki Art Collection: Der Mond* (Il Mondo! NdDio Brando). Il volume contiene 70 immagini, tra cui alcune inedite di Nadia e Evangelion, illustrazioni promozionali per il film Love & Pop e per il gioco Garo Densetu 2 (Fatal Fury 2) e la copertina dell'album di Eric Clapton (quello di Cocaine).

Lost in Universe

Anche se Wahaman si è concluso da poco, Yoshito Asari non poteva restare con le mani in mano. E così nel numero di giugno di Afternoon ha fatto la sua comparsa Lost in Universe (da non confondersi con il Lost Universe di Hajime Kanzaka). Il manga è mooolto più fuori di testa di Wahaman. Protagonista è una ragazza dall'aspetto umano di nome Corona, con un padre che è un robot e una madre che è un incrocio tra un topo e Totoro (quello di Hayao Miyazaki, non quello redazionale!) (ah, ecco... NdR). Corona ha anche un simpatico animaletto chiamato Ris-no-Taa... vedremo!

Il Surf e' vita!

E cosa c'è di meglio di una serie estiva per rinfrescare le calde sere nipponiche? Surfside High School è tratto dal manga di Ken Sawai pubblicato su Shonen Sunday dalla Shogakukan. La storia parla di tre giovani liceali con la "fissa" per il surf. Abe regala al suo amico Nagashima una tavola da surf e così iniziano le peripezie del protagonista nell'imparare a surfare, oltre alle peripezie amorose per una giovane e carina surf-girl... più naturalmente le classiche storie d'amicizia tra compagni. Le animazioni sono dello studio Magic Bus. La serie è prodotta dalla TBS ed è, per adesso, prevista in 20 episodi.

Eravamo così vicini, seduti su quelle scale. Sudavo nonostante il freddo di quella giornata d'inverno. Avevo il groppo in gola e avrei voluto dichiararmi, ma un momento dopo il Mondo mi è crollato sotto i piedi. Moemi ha detto di amare Takashi. Io sono e resterò sempre Yoda Motenai. Il senzadonne.

AI VIDEO GIRL

YAMATO VIDEO

DOVE ERAVAMO RIMASTI?

Aaaargh!!! E adesso che succede??? Cos'è questa calda luce che inonda la mia stanza??? Ma... ehi, ma questa è una ragazza!!! La stessa della videocassetta che ho noleggiato in quella strana videoteca... Uhm, però il seno sembrava più grande nella copertina, peccato...

IO TI CONSOLERO'

Ciao! Io sono Ai Amano, una Video Girl! Ma cos'aveva il tuo videoregistratore? Era rotto??? Guarda, mi ha rimpicciolito il seno! E sto parlando come uno scaricatore di porto! Sigh, comunque la mia missione è di consolare le persone che hanno avuto delusioni amorose, e la videoteca che ti è apparsa oggi la possono vedere solo i puri di cuore... e tu lo sei...
Sì, esattamente come pensi, io sono uscita dal televisore, e per tutta la durata della riproduzione della videocassetta io sarò al tuo fianco! Facciamo un bel bagno caldo?

MOEMI

Nonostante questa ragazza, questa Video Girl, sia entrata ormai da giorni nella mia vita, non riesco a dimenticare Moemi. Mi viene continuamente a trovare nei sogni, non riesco a studiare e a scuola continuo a fissarla anche durante le lezioni.
Se vado avanti così, mi bocceranno. Non credo di starle antipatico, ma a lei piace Takashi. A proposito, fra qualche giorno sarà il suo compleanno e Moemi vuole qualche consiglio da me per il regalo... dopotutto, io sono il miglior amico di Takashi...

TAKASHI

Ma come fa ad avere tante ragazze che cadono ai suoi piedi? Suona il basso, ok, è un bel ragazzo, va bene, è gentile, affascinante, alto e... ehm, ho capito, è tutto ciò che non sono io. Ma come è possibile che non si accorga che Moemi è una ragazza stupenda? Come fa a dire che non è il suo tipo? Prima o poi lo strozzo, quello...

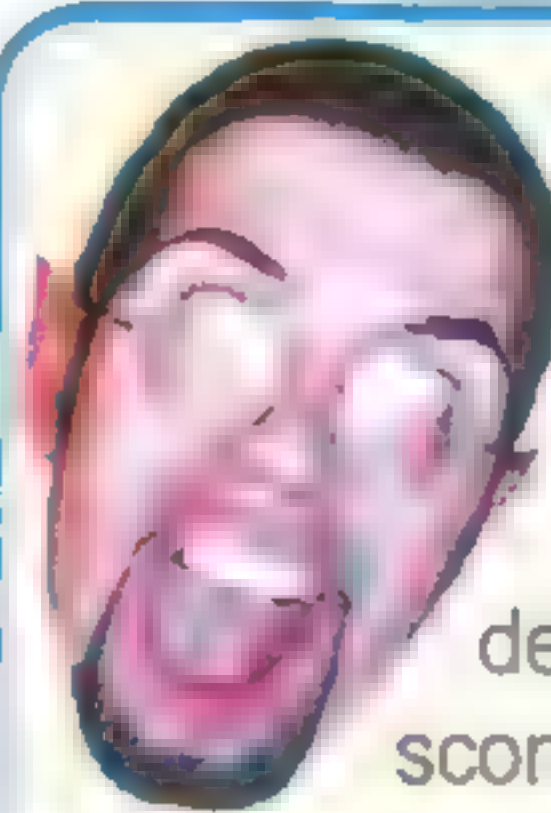
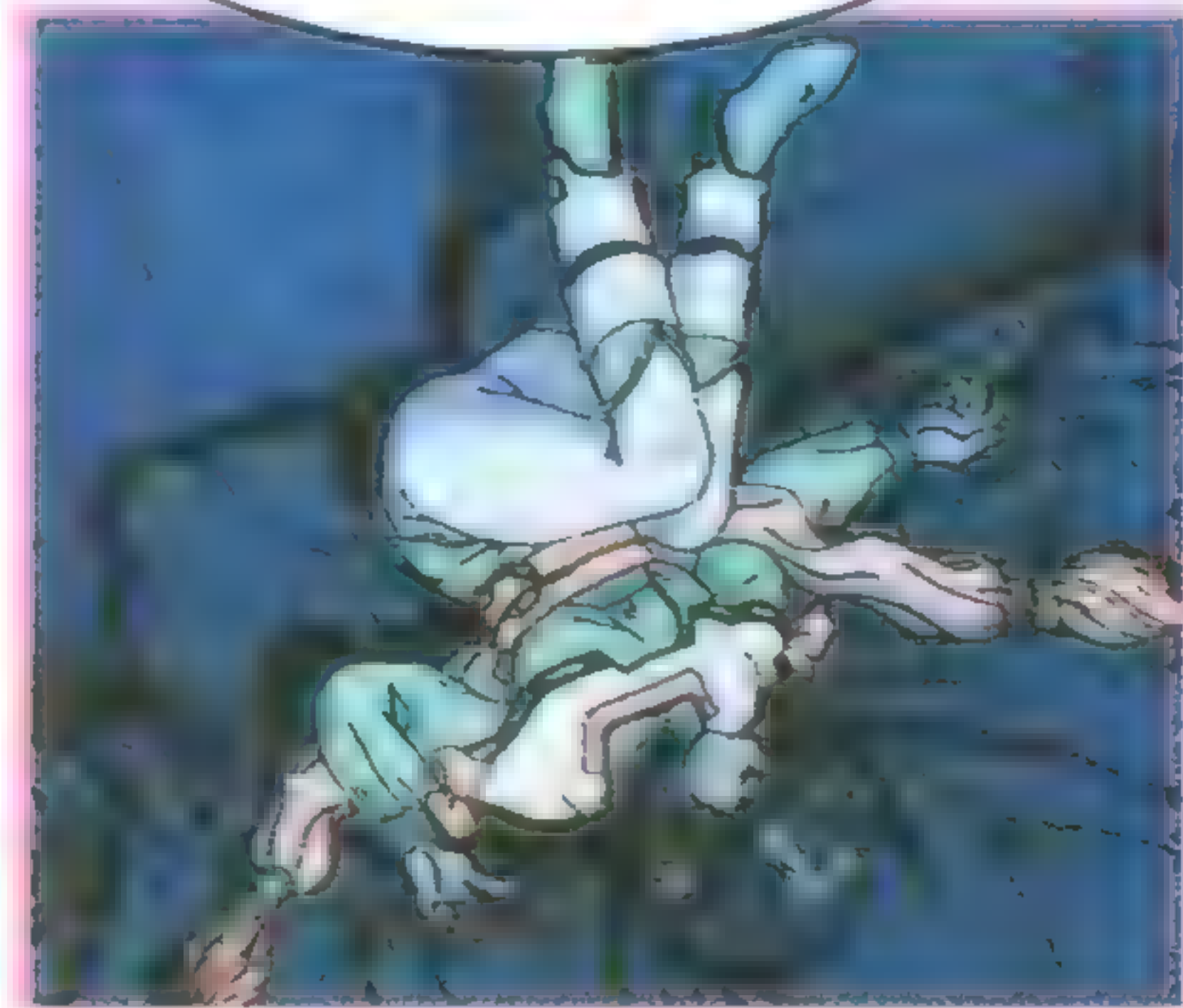
FATTI FORZA!

In questi giorni Ai mi tira su il morale con la sua esuberanza. Ha imparato finalmente a cucinare, mette in ordine la casa, mi accompagna a scuola (questo preferirei che non lo facesse, veramente!), e soprattutto mi dà consigli importanti per Moemi. Ha portato tanta allegria nella mia vita e mi sto affezionando a lei sempre di più. Se tutto andrà bene, riuscirò a far venire da me a cena Moemi questa sera! Beh, dirò che Ai è mia sorella! Speriamo bene...

SONO UNA MOLTITUDINE

Quello che avete letto è l'inizio della storia (vista e "reinterpretata" in prima persona dal protagonista) di questi delicati e poetici OAV. La trama ripercorre, modificando alcuni passaggi per questioni di lunghezza, le parti iniziali del manga, omettendo alcuni personaggi. La storia inizia dal punto in cui appare Ai sul televisore di Yota e prosegue mostrando con dei bellissimi flashback (l'effetto delle foglie che cadono unendo la trama che scorre ai ricordi passati è di una poesia unica!) ciò che è successo precedentemente. Le musiche, molto spesso basate su vere e proprie canzoni, rilassano le membra dello spettatore, saturo di violenza e robottoni, immergendolo in atmosfere quasi new age, con soffici cori e chitarre, tastiere e fiati. I colori, spesso troppo luminosi, soprattutto nel primo e nell'ultimo OAV sono di ottima qualità nelle scene notturne e di qualità media per il resto. Buone le animazioni se le paragoniamo alle attuali produzioni, ottime se pensiamo all'anno di realizzazione. Belli anche gli effetti di luce, distorsione e scariche elettriche, che grazie alla regia (attentissima nel distribuire con cura intensità diverse a ogni scena), danno un tocco di personalità al prodotto. I disegni sono abbastanza fedeli al manga, un po' più spigolosi e con "proporzioni diverse" (negli OAV Ai ha un capoccione tremendo!) dal fumetto. Il doppiaggio è medio-buono e i dialoghi ben adattati. Tra l'altro alla fine di alcuni episodi ci sono dei mini-sketch umoristici... Cosa volete di più??? (i soldi per comprare le videocassette? NdVacillator) (e a cosa servono gli amici? Mi raccomando, ricorda che gli interessi sono del 75% al giorno, eh... NdZelig)

MARCO "MENDO" GUERRA

TRANQUILLI, ORA C'È AI! DA OGGI PENSO IO A TUTTO!
(E FU IL DISASTRO... NDREDA)

Sulla serie di 6 OAV di Video Girl Ai pesa la responsabilità di dover essere bella come il manga. Impresa impossibile, visto anche che ci propongono solo parte della storia. In una cosa, però, riescono alla perfezione: presentare in animazione i personaggi vivi come nel fumetto. Questo è anche merito dei bravissimi doppiatori italiani, quindi un plauso a Corrado "Yota" Conforti e a Ilaria "Ai" Latini.

"MA... MA... DAL MIO TELEVISORE È USCITA UNA RAGAZZAAAAA!!!!!" (Nota: con le cassette degli OAV non ci sono speranze, è inutile che prendiate a calci il VCR! NdReda)

In My Humble Opinion

Cosa è meglio, gli OAV o il manga?
Beh, se tralasciamo il diverso formato (il mio videoregistratore non li digerisce proprio i fumetti), direi il manga. E più completo, spiegato meglio, con i personaggi che mostrano maggiore personalità. D'altra parte, però, VGA preso come serie di OAV a sé stante, è ottima. E bellissima la storia, è curatissima la parte tecnica, è ben realizzata l'edizione italiana. E vero che Ai ha i capelli color topo, ma dopo un po' ci si abitua. Le musiche sono la cosa che ho apprezzato di più, e per questo consiglio anche l'acquisto dei CD (e i soldi? NdVacillator) (eccomi... NdZelig).
Video Girl Ai è uno dei prodotti che hanno aperto definitivamente le porte dell'Italia ai manga, quindi se siete fra i pochi che ancora non lo conoscono, guardate questi OAV e leggete il fumetto, così aprirà anche il vostro cuore e la vostra mente...

Yota Moteuchi, il protagonista. Imbranato e sfigato, è innamorato di Moemi. Ancora scosso dall'ennesima delusione, avrà la fortuna di affittare Ai.

Ai Amano (amore divino), è una videogirl. Programmata per fare sesso sfrenato con chiunque affitti la sua cassetta, grazie a un guasto subisce una riduzione del seno (circa tre taglie) e acquista il carattere di un maschiaccio. Nonostante questo, riuscirà a far innamorare quell'impedito di Yota. La sua "vita" è legata alla durata del suo nastro (circa tre mesi).

"Razza di scemo! Io sono una videogirl, lo vuoi capire sì o no?!? Se tu mi interrompi la riproduzione io scompaio, è chiaro? E non potrò tornare mai più!!!"

Moemi Hayakawa. Con questa ragazza non ci sono mezzi termini, o la si ama o la si odia. E innamoratissima di Takashi e manco si accorge di Yota e dei suoi disperati tentativi di dichiararsi (ma sarà poi vero?). Anzi, arriva a eleggere il senzadonne come suo confidente e gli chiede continui consigli su come far colpo su Niimai.

Takashi Niimai è il miglior amico di Yota. E il classico figo strabello e osannato dalle ragazzine, con una sola differenza: sembra non abbia nessun interesse per le ragazze, compresa Moemi, che per lui morirebbe.

©Masakazu Katsura/Shueisha

Quest'artbook è diviso in tre raffinati volumi rilegati e inseriti in un box di plastica.

IL PRIMO LIBRO, intitolato ***L-side***, ossia ***Lover's Side***, per i veri appassionati potrebbe valere già da solo il prezzo di questo capolavoro d'arte grafica: ritroviamo una raccolta di immagini a colori che coprono un periodo che va dal 1989 al 1998. Tutte rievocano le atmosfere oniriche e trasognanti che sempre hanno accompagnato i suoi personaggi e che hanno fatto di questo mangaka un autore di successo e di fama internazionale. Quindi incominciamo, senza indugi e tentennamenti, ad analizzare le splendide illustrazioni che lo compongono: ***I"s***, ultima opera di Katsura (le prime 25 immagini), apre le danze con eccellenti ritratti dei tre protagonisti; si prosegue poi con le suggestive immagini di ***Video Girl Ai*** e ***Video Girl Len***, che includono anche le due neo-videogirl (*Video girl Yu* e *Video girl Yume*) del romanzo realizzato alcuni anni fa. Quindi è la volta del quasi-sconosciuto ***M***, ossia un mini-fumetto di appena quattro pagine, incentrato su un amore non corrisposto... un classico. Conclude la prima parte di questo trittico ***Chiisana Akari***, una storiella di otto pagine che fece la sua apparizione nel primo volume di *Jump Super Ace* del 1989 (una raccolta delle sue opere giovanili) e che tratta di una tenera storia d'amore tra una trapezista e un clown. Veramente graziosa la tecnica di acquerello utilizzata per l'occasione, inedita per il manga, che di solito pullula di retini e/o tratteggi!

LA SECONDA PARTE è occupata, invece, da raffigurazioni rievocanti quegli eroi che da sempre sono stati la sua passione, come Batman, per citare quello più importante. Le scene di queste sue opere, che stavolta vanno dal 1983 (***Wingman***, il suo primo successo) al 1996 (***Shadow Lady***), sono tutte intrise, infatti, di quell'alone cupo e gotico che da sempre caratterizza il Cavaliere Oscuro di Gotham City. Ritroviamo inserite in questo secondo volume tutte le immagini che sono state usate per le copertine dei *tankobon*, oltreché una serie di illustrazioni create per l'occasione. Tutte sono rigorosamente a colori, come anche le splendide riproduzioni dei due volumi di *Jump Super Ace*, oltre al sopracitato Wingman, opera giovanile di Katsura che conclude questa seconda parte del portfolio (intitolato ***R-side***, ossia ***HeRoes' Side***), più completo delle sue opere e che sicuramente soddisfa gli otaku più estremisti. Al termine è inserita una parte in bianco e nero (l'unica) con un'intervista al mastro retinaiolo, il quale espone in una maniera chiara e sintetica tutta la sua vita, opere e miracoli. In un perfetto giapponese, of course (un idioma alla portata di tutti, no? NdR).

Qui sopra, le copertine dei tre Artbook.

A destra la cover del secondo volume di "Masakazu Katsura Collection", una raccolta di brevi storie su Jump Super Ace.

CONCLUDE QUESTO TRIPLO ARTBOOK il fumetto di ***Shadow Lady***. Ma non è quello che la maggior parte dei lettori conosce, bensì un'opera grandiosa edita su *V Jump* e alla quale il Nostro si è dedicato nel lontano 1992. Realizzata interamente in quadricromia tre anni prima di quella che, dopo ripetuti ritocchi, sarebbe divenuta la Shadow Lady che tutti conosciamo, è suddivisa in episodi (e occupante circa 47 pagine) dove l'eroina con l'ombretto magico si ritrova a confrontarsi con dei tenebrosi avversari. Il tutto è molto più serio e cupo del prodotto che ne è diventato il successore.

Insomma, alla realizzazione di questo capolavoro moltiplicato per tre, Masakazu Katsura ha dato sfoggio di tutti i suoi "poteri medianici del pennello". Anche altri autori hanno voluto omaggiare questo maestro con delle loro "partecipazioni amichevoli", ossia rivisitazioni dei personaggi più famosi del nostro autore preferito. Globalmente posso considerare Katsura una delle divinità da porre nell'Olimpo dei disegnatori nipponici, in quanto ha da sempre saputo offrirci tavole che sono "sogni di carta" e, checché se ne dica ultimamente, piene di una purezza di stile con pochi eguali. Un'opera assolutamente imperdibile. Per il resto, spetta sempre a voi decidere...

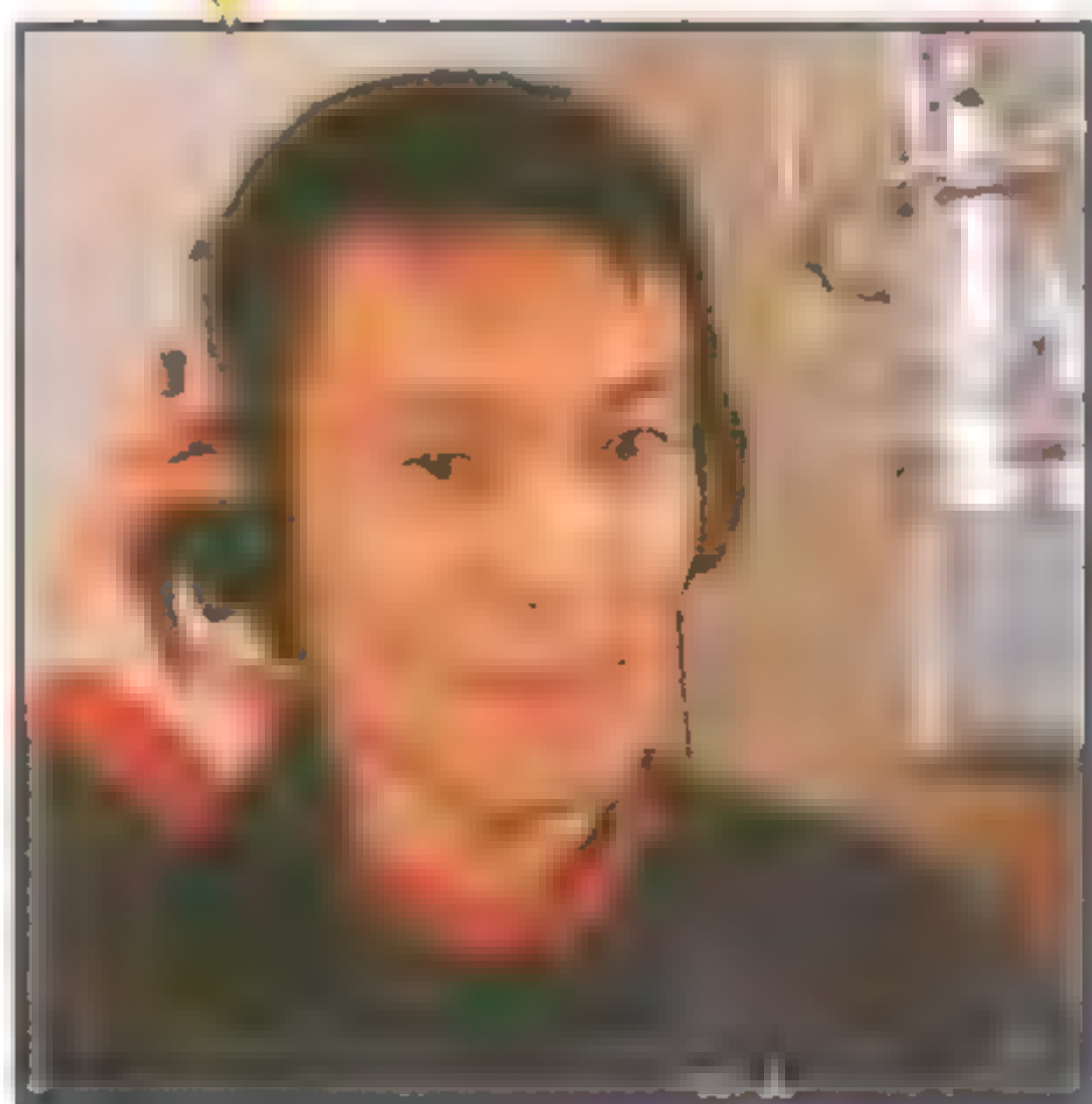
ANTONIO "D.VELVET" VITTOZZI

Il Romanzo

Questo romanzo, frutto della collaborazione di Masakazu Katsura e Sukehiro Tomita (sceneggiatore di "Sailormoon" e "Yu Yu Hakusho"), segna il ritorno del "maestro retinaiolo" sul suo personaggio più famoso, anzi sui "suoi" personaggi più famosi, dato che il volume in oggetto racchiude ben tre storie con altrettante "Videogirl". Apre le danze l'ormai straconosciuto Video Girl Ai, che sembra sia stato pubblicato soltanto al fine d'introdurre i due seguenti racconti inediti. Non è stata una scelta felice, dal mio punto di vista, perché, anche avendo piena conoscenza della storia in esame, non fa certo piacere vederla interrotta agli inizi e senza recuperare ai danni fatti, come invece fu per gli OAV, dandole un finale alternativo. Un aborto. Seguono gli altri due episodi, che vedono l'esordio di una coppia di videogirl create per l'occasione: rispettivamente Yu Kagetori e Yume Koyama. Entrambe le storie descritte partono da un amore non corrisposto (un classico!) e tuttavia non mancano di un pizzico d'originalità che le contraddistingue. In primis vengono analizzati la personalità e i sentimenti delle protagoniste: Yu è una videogirl che non è ancora riuscita a collezionare un successo e per questo rischia la cancellazione, e Yume al contrario è una veterana del settore e per questo è oltremodo annoiata da quella che considera essere soltanto una misera esistenza. Saranno i loro protetti a far sì che i rispettivi desideri e le vite trovino un significato: Shuji Suzuki e Miho Shimada (una ragazza!), entrambi con alle spalle una delusione d'amore, riusciranno a sanare i loro rispettivi problemi. Già, perché in questo romanzo le protagoniste assolute sono loro, le videogirl, con tutte le ansie, disperazioni e - perché no - speranze, che accompagnano il lettore per tutto lo svolgimento dei racconti. Sono due storie molto piacevoli da leggere e, anche se non riescono a raggiungere gli alti livelli di liricità del manga, non mancano certo di offrire ottimi momenti di svago. Conclude il romanzo un capitolo "bonus" occupato da un mini-manga di tre pagine, creato per l'occasione da Katsura e che vede tutte le videogirl al completo spassarsela alle terme.
Una vera chicca!

ANTONIO "D.VELVET" VITTOZZI

Stavolta parliamo non di uno, non di due, ma che dico, siòri e siore, di ben CINQUE compact disc! Ebbene sì, anche se lo spazio concessomi è veramente esiguo, tenterò di illustrarvi tutti i CD che fino a ora sono stati dedicati alle creature del "maestro retinaiolo", ossia (per chi non l'avesse ancora indovinato) Masakazu Katsura. Iniziamo con "Video Girl Ai": sono dedicati a questo fantastico anime ben due soundtrack per un totale complessivo di 27 tracce, di cui cito solamente le splendide "Ureshi Namida" (sigla d'apertura cantata dalla Katsura-fan Noriko Sakai) e " Ano Hi Ni" (brano di chiusura su testo dello stesso mangaka) per il primo soundtrack, mentre per l'Image soundtrack pongo sugli allori il decimo brano "Mada Minu Yume" e il fantastico "Frozen Flower" (dodicesima traccia). Saltando i vari "drama" (tracce riproducenti i dialoghi salienti della serie, non proprio abbordabili per un "itariajin") di questo CD, posso rilevare le ottime BGM, che sono apprezzate anche senza supporto animato. Ora tocca alla sfortunata serie televisiva "DNA²" proseguire questa staffetta musicale: nei 48 minuti del primo dei due compact dedicatole, cito solamente il primo pezzo, anche perché è l'unica vocal tra tutte le 24 tracce che lo compongono. "Blurry Eyes" è il titolo dell'indimenticabile sigla iniziale cantata dal poco conosciuto gruppo degli "Arc En Ciel". Certo anche le BGM che occupano le 23 tracce rimanenti non sono malaccio, però a me basta ascoltare soltanto quella. E ora passiamo al poco noto "DNA² - image soundtrack": non si può certo affermare che sia da meno del suo predecessore, anzi le canzoni occupanti la seconda e terza traccia sono veramente rimate, come lo sono anche le BGM (in particolar modo quella della settima traccia, intitolata "Dear"). Anche in questo CD ci sono dei drama (solo due, a onor del vero) abbastanza brevi da passare inascoltati. Conclude questa sessione "Original Soundtrack" di "I.R.I.A.", una serie d'OAV ingiustamente sottovalutata e che presenta indiscutibili novità: ben 26 le tracce offerte all'ascoltatore, che può avere tutto quanto possa offrire il panorama musicale nipponico. Assolutamente allucinante la sigla d'apertura, che c'introduce nelle atmosfere esotiche tipiche di questa fantastica serie. Non bastano certo i quattro drama (belli pallosi) a far calare l'entusiasmo, perché alla fine di quest'avventura c'è appunto l'eccellente sigla finale, pronta a ricaricare e rigenerare le batterie spirituali del poveraccio che si fosse incollato alla poltrona ad ascoltare tutti e cinque i compact, per poi recensirli...

ANTONIO "D.VELVET" VITTOZZI

I FUMETTI DI K²R

Caratteristica tipica dello stile di Masakazu Katsura è indubbiamente l'alone fantascientifico e supereroistico che prorompe dalle tavole retinate dei suoi manga. Ed è proprio con una storia d'azione che raggiunge il suo primo successo:

IL PRIMO SUCCESSO

Wingman ha come protagonista un ragazzino patito di fantascienza che, per uno scherzo del destino, riesce a trasformarsi nell'eroe dei suoi sogni e ad autoeleggersi paladino della Terra, anzi dell'Universo intero. Altro aspetto peculiare delle opere Katsuriane sono le belle pulzelle, che offrono lo spunto per "ammorbidire" la cruda azione con un bel po' di sentimenti mielosi. Troveremo quindi le "wing girls", nonché una ragazza caduta dal cielo, il cui "notebook" dà modo a Kenta Hirono (il protagonista) di trasformarsi in Wingman. Dai tredici volumetti K. ha ottenuto fama e fortuna. Tuttavia una freccia che vola è destinata a cadere: avviene nel 1987 con

IL NOSTRO NOME E' VANDER

Chokidoin Vander, che si basa sul presupposto, ormai logoro e abusato, dell'invasione aliena.
Stavolta, però, gli eroi della situazione sono due, che interagiscono per mezzo di un'assurda armatura, potenziata dalla... forza dell'amore! Insomma, il tutto non è proprio esaltante, tanto che sembrano essersene accorti anche i boss della Shueisha, che decidono di interromperla drasticamente dopo appena diciotto episodi.

VA' PER LA TUA STRADA!

Con ***Present from Lemon***, K. accantona temporaneamente fantascienza & Co. per dedicarsi stavolta a una storia incentrata sullo "star system" del Sol Levante, analizzando lo spietato mondo degli Idol. Lemon Sawaguchi è un figlio d'arte: suo padre è un cantante di "enka" (canzoni popolari) e, dal momento in cui la sua vita viene prematuramente stroncata da un infarto, si ritroverà a confrontarsi con artisti più famosi di lui e ad affermarsi, con l'aiuto di Maimi (sua amica del cuore e rivale) e non senza poche difficoltà poste dall'ex manager del padre, come cantante di successo.

MASAKAZU KATSURA COLLECTION

Si apre una parentesi nella vita editoriale di quest'autore, che con una raccolta delle sue opere giovanili (racchiuse in due raffinati volumi) ci dà ampio modo di cogliere la sua evoluzione nello stile grafico e narrativo: sono tutte storie brevi e autoconclusive, tra cui meritano una menzione d'onore ***Chiisana Akari*** (Una piccola luce) e ***Video Girl***, ossia il "prototipo" che porterà il Nostro alla serializzazione di Video Girl Ai.

IO TI CONSOLERO'

Cosa dire di questa stupenda perla del panorama editoriale giapponese? Ormai nessuno può affermare di essere un lettore di manga senza aver apprezzato quello che è universalmente stato identificato come "Cinema su carta". Sto parlando naturalmente di ***Video Girl Ai***, che ha offerto degli indimenticabili momenti a tutti i lettori d'Oriente e d'Occidente. Con questo capolavoro K. raggiunge l'apice della sua carriera: lo stile grafico è estremamente realistico e ciò contribuisce a far sì che lo spettatore s'immedesimi nel suo personaggio preferito.

SONO UNA PROFESSIONISTA, NON MI LASCIO DOMINARE DAI SENTIMENTI

Con ***DNA²*** K. si prefigge lo scopo di strappare il primato delle vendite al manga d'azione *Dragonball* di Akira Toriyama. Frutto di questo suo sforzo è un mix di azione, fantascienza e sentimento. Lo spunto dal quale parte l'intera vicenda è abbastanza originale: dal mondo del futuro, oppresso dal sovraffollamento, giunge la DNA operator Karin Aoi, la cui missione è quella d'impedire che Junta Momonari diventi il mega-playboy, responsabile di tale affollamento. Adempie con solerzia al lavoro affidatole e gli cambia così la struttura genetica... però lo fa con il composto sbagliato! Risultato: Junta è ora il "temutissimo" mega-playboy.

[illegible]

Con quest'altra raccolta di storie autoconclusive, K. ritorna al filone supereroistico che lo ha contraddistinto nella gioventù, dando una revisione tutta personale del suo personaggio preferito: Batman. ***Zetman*** è infatti il nome di quest'eroe, nato da un videogioco, che apre il volume qui analizzato e c'è da riferire che è l'unica storia che può essere definita tale. Gli altri racconti non offrono appigli all'entusiasmo, lasciando molte lacune e ben pochi pregi, che risultano essere poco meritevoli di una menzione. Caso a parte è l'episodio pilota di ***Shadow Lady***, nel quale l'autore affronta nuovamente "l'eroina con l'ombretto", frutto di una sua opera precedente, realizzata in quadricromia per essere fruita da utenti multimediali (in breve, sia su carta sia su CD-Rom).

LA LADRA CON L'OMBRETTO

Con ***Shadow Lady*** l'autore sembra aver trovato un equilibrio nel suo stile grafico e narrativo: anche questa volta sono fantascienza e azione a farla da padroni. Molto interessanti le scene delle trasformazioni, abbinate a ogni colore dell'ombretto che l'adolescente mette e che le conferiscono l'agilità e i sensi di un diverso animale (oltre a un'attillatissima "suit").

M, L'ENIGMA

Come definire ***M***, una storia che sembra il frutto di una leggenda metropolitana, anzi di una "pseudobibbia"? Raccolta e inserita nell'artbook "4C", è strutturata su una storia d'amore ambigua e di difficile comprensione.

IL PRIMO AMORE NON SI SCORDA MAI

Con ***I"s*** K. sembra essere ritornato definitivamente sulle storie d'amore, tipiche dei fasti di *VGAi*, e qui bisogna assicurare che se dal lato narrativo quest'opera appare essere d'ottima fattura, sul piano grafico c'è da rilevare un calo impressionante sull'uso dei retini, bilanciato, per converso, da un tratto che più maturo di così pare non voglia essere. Tuttora in corso qui in Italia, tratta del triangolo amoroso che intercorre tra i tre protagonisti: Ichitaka, Iori e Itsuki, dall'unione delle cui iniziali è stato tratto il titolo.

ANTONIO

"DI/ELVET" VITTOZZI

Una "censura" su VGAi. In origine Ai era senza mutandine, ma la Shueisha (casa editrice di K²R) gli impose di alleggerire un po' alcune scene.

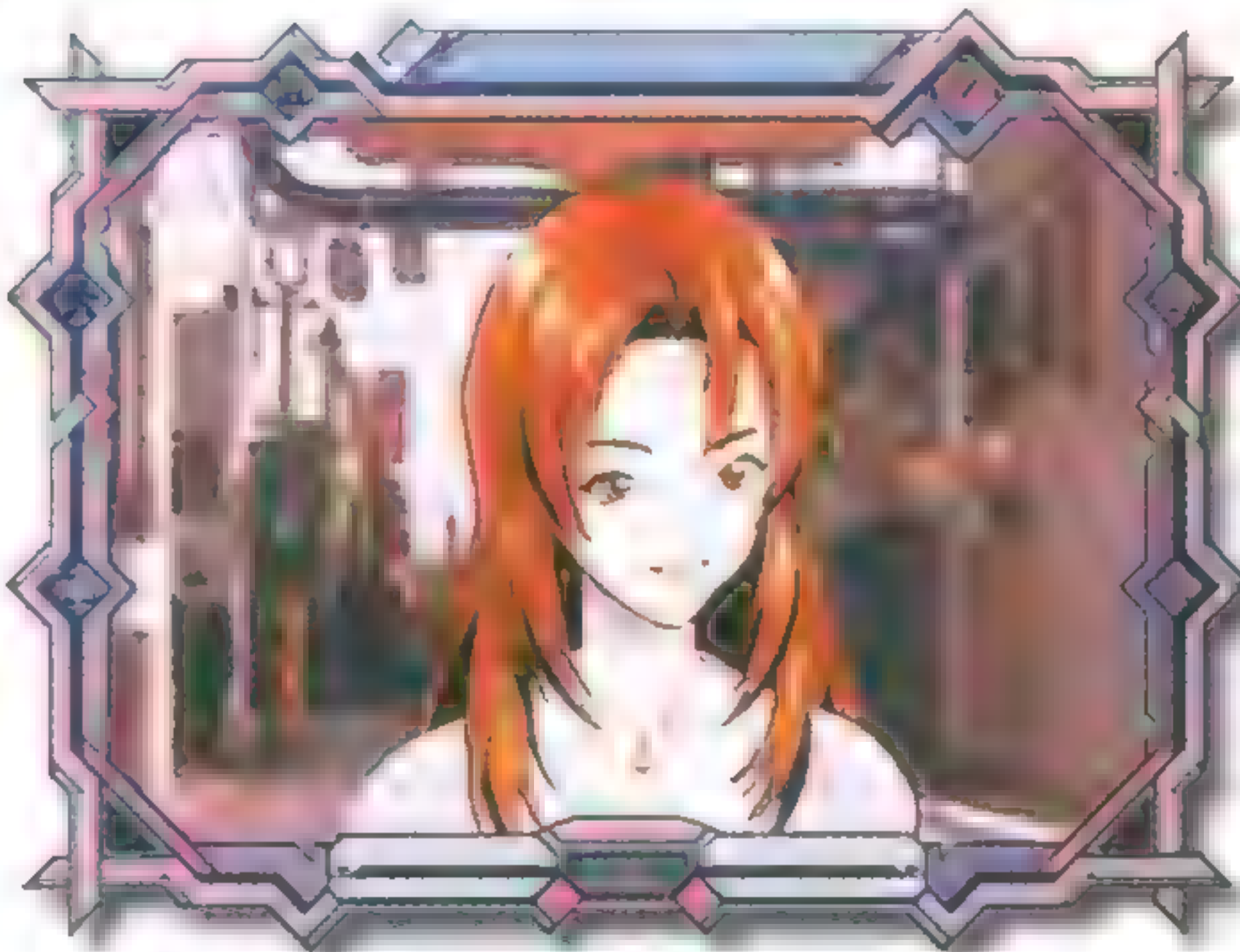
© Masakazu Katsura

VIRTUAL GIRL LUN

PRODUTTORE: ... Banpresto
ANNO: ... 1999
PREZZO: ... 9800 yen
SISTEMA: ... Win95/98
MINIMO: ... 486
MEMORIA: ... 8mb

Partiamo da un triste presupposto: qui non c'è Ai. Continuiamo con una constatazione: questo gioco per PC è praticamente un simulatore di sfiga. Dopo aver provveduto a inserire i vostri dati personali in un tabulato, una ragazzetta dall'aspetto kitch decide di irrompere nella vostra vita attraverso il monitor del computer. Il suo nome è Lun Asuka, ha 16 anni e ha tanta voglia di starvi un po' tra i piedi. Al mattino potreste sorprenderla seminuda in bagno e di sera non mancherà di darvi la buonanotte ma, a parte ciò, la vostra vita virtuale scorre noiosa come sempre: andate a scuola al mattino (e se arrivate in ritardo c'è sempre un rompiballe di prof. che vi fa una lavata di testa), gironzolate per la città, fate sport, dipingete, disegnate fumetti (in pratica siete Yota) e così via. Ovviamente Lun non è l'unica ragazza con cui farete conoscenza e, anzi, ritroverete un paio di vecchie glorie che ai più sensibili potrebbero danneggiare le coronarie: una è la quindicenne Nobuko Nizaki (ve la ricordate?) e l'altra è l'ormai leggendaria e indimenticabile Moemi Hayakawa, la sedicenne che in Video Girl Ai aveva fatto perdere la testa a Yota e diviso i lettori di mezzo mondo, qui in veste di bibliotecaria. Lo svolgimento della storia non dà comunque molto rilievo alle due, non in misura superiore alle altre, perlomeno. Ci sono ancora Ran Imao, una diciottenne che sembra un incrocio tra Ai e Len, Miku Maisaka, la classica superbellissima all'ultima moda, Fuyuna Sumisawa, un'affascinante ventunenne intellettuale e, per concludere, i due estremi: Kanae Shinomiya, una bambolina tanto Kawaii e tanto stopposa e Ellye Takihara, una tostissima metallara!

Il prezzo di questo gioco non è dei più abbordabili ma è sicuramente in linea con la concorrenza. Le situazioni che dovrete affrontare ogni giorno sono sufficientemente varie, ma per chi non conosce l'idioma del Sol Levante giocare diventa una tortura. Le variabili e le situazioni "bivio" sono tantissime e così sbagliare diventa molto facile. Un simulatore d'affetto (come il più famoso Tokimeki Memorial) basato su bellissimi character di Katsura, ben disegnato e sicuramente piacevole. Non essendo uno sparatutto, però, richiede un bel po' di tempo prima di riuscire a regalare una buona panoramica d'insieme. L'unica nota negativa è il libretto d'istruzioni, in bianco e nero e... in giapponese. In definitiva un must imperdibile per chi ama Katsura e il meraviglioso mondo delle sue video-girl.

EMANUELE "ZELIG" CARBONE

Ebbene sì, anche dal poetico VGA è stato tratto un lungometraggio con attori in carne e ossa, purtoppo. Volete sapere com'è? Beh, iniziamo col dire che...

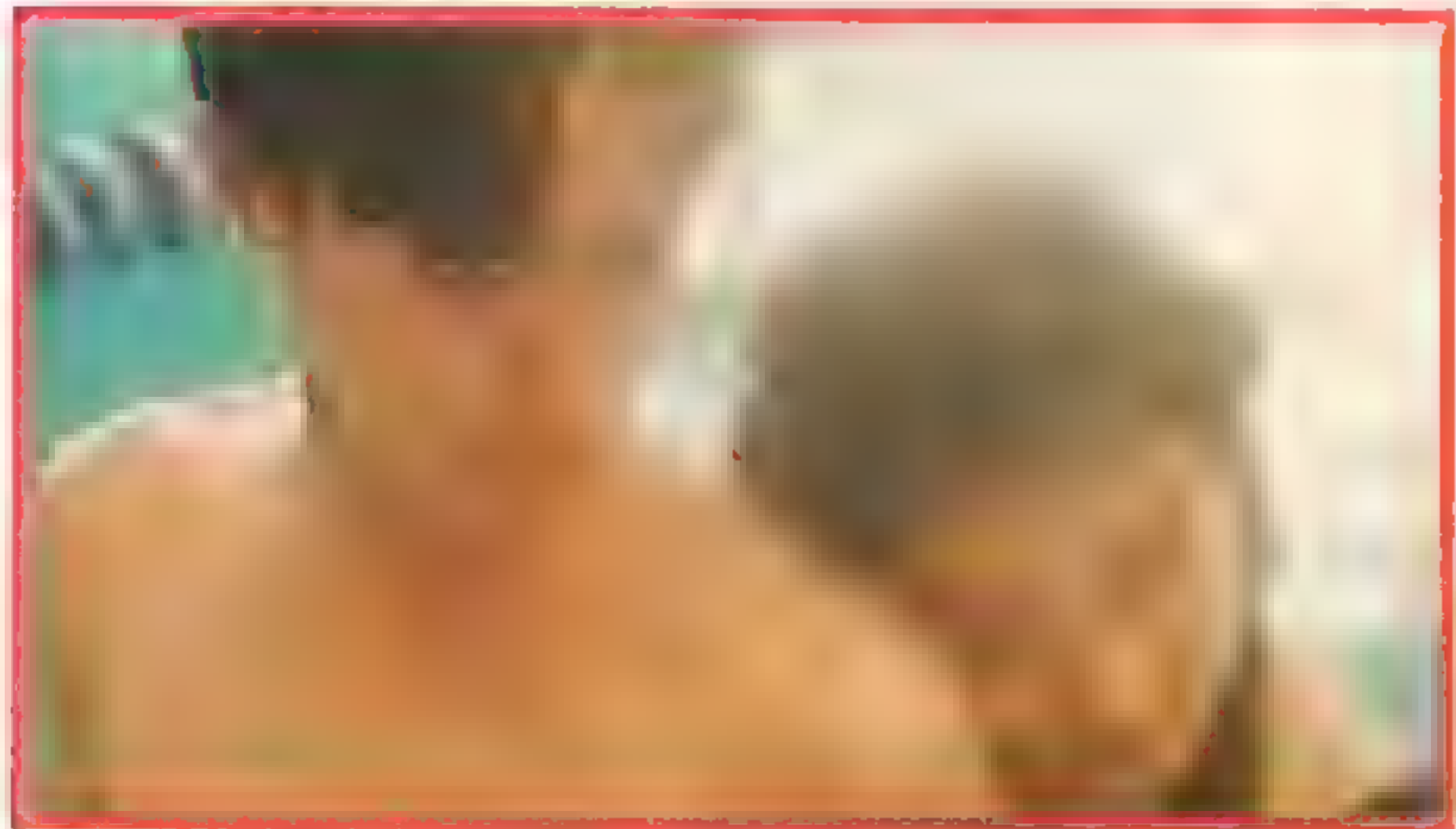
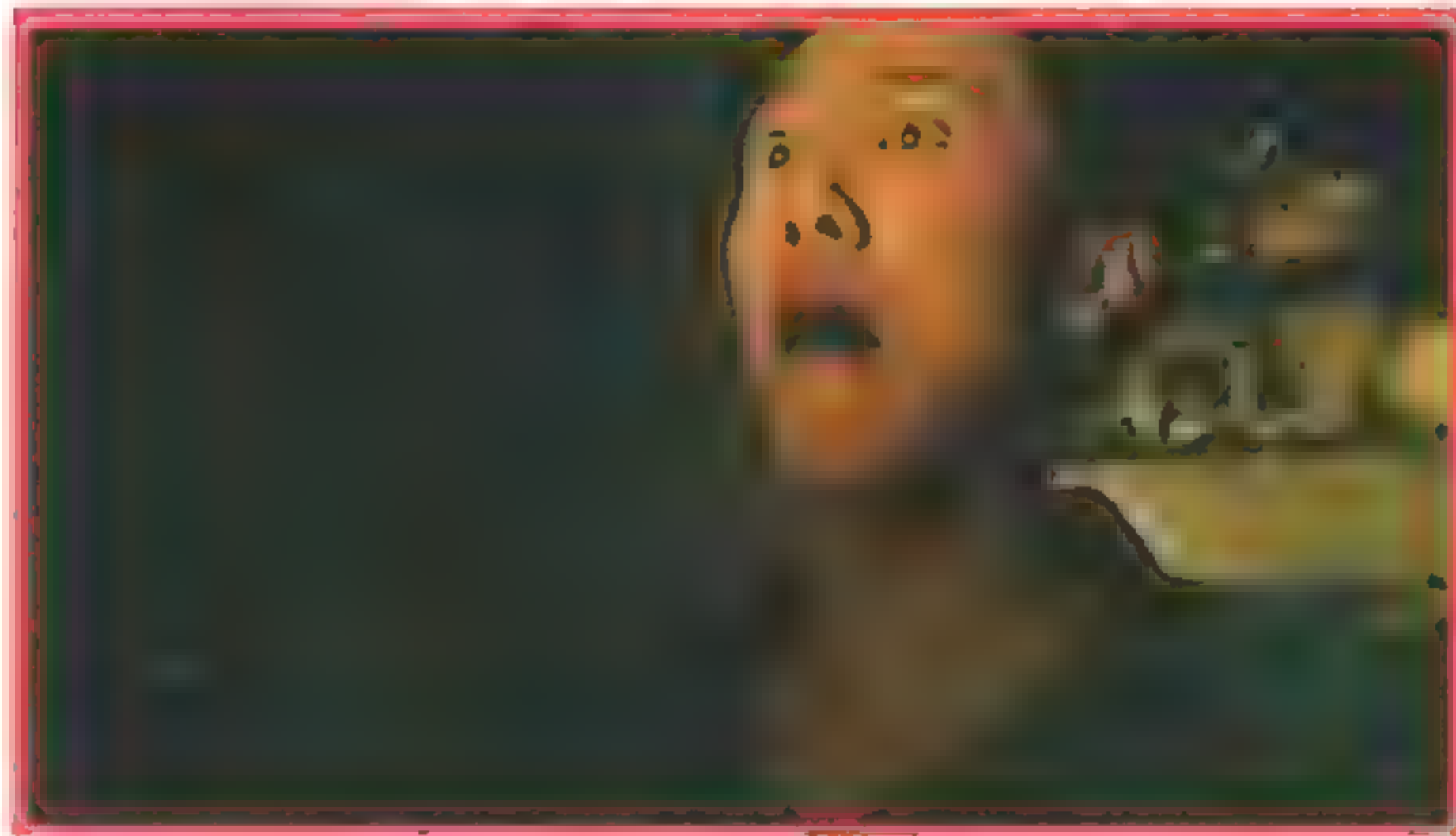
AI HA I CAPELLI SCURI part 1

L'atmosfera iniziale ricorda "2022 I Sopravvissuti" ed è un tantino spiazzante. Dura poco per fortuna, perché Yota si sveglia e il sogno opprimente svanisce. Inizia così, nel peggiore dei modi, un'altra bella giornata da sfigatone professionista per il nostro "Motenai". Appena il tempo di vedere una citazione di Wingman (un vecchio manga di successo di Katsura) apparire su un maxischermo pubblicitario, che il protagonista è già con Moemi.

MOEMI HA I CAPELLI LUNGHISSIMI

Pochi minuti in un locale sono sufficienti per Yota, in questo prologo, a dimostrare tutta la sua inettitudine, tra palmtop suggeritori di comportamento, sorrisi forzatissimi e un abito verde-vomito di tre taglie più grande. Un disastro d'uomo. All'uscita dal locale incontrano Takashi.

YOTA E' PIU' BELLO DI TAKASHI

In questo film le relazioni tra i personaggi si complicano. Qui possiamo vedere (quel bastardo di) Takashi che ci prova con Ai...

...mentre invece Moemi ci prova con Yota! Olé! Ora manca solo che il vecchietto del Gokuraku e l'uomo dell'impermeabile abbiano una relazione e poi siamo a posto!

L'attore che interpreta il ruolo di Yota si esibisce in atteggiamenti facciali pirotecnici. Qui lo vediamo nella posa "pesce fuor d'acqua".

Avete letto bene, e non è tutto:

TAKASHI HA I CAPELLI SCURI

Finora più che un film sembra una provocazione... ma perché hanno cambiato i capelli a tutti? Ci sono un casino di giapponesi (soprattutto le ragazze) che fanno uso di tinture... Fortunatamente il peggio è passato, sia perché i personaggi sono praticamente finiti sia perché la sezione tecnica non è niente male. Ottime riprese, ottima fotografia e una recitazione solo un tantino eccessiva. Dove eravamo rimasti?... ah, sì! Dunque, Yota capisce di essere di troppo tra Moemi e il suo vecchio amico e sconsolato fa una capatina in una strana videoteca, sceglie l'unica videocassetta su cui c'è la tipa meno attraente e più vestita di tutte e ora vado avanti-veloce perché il resto lo conoscete: inserisce la cassetta nel suo videoregistratore mezzo fuso e pochi minuti dopo il tubo catodico gli sputa fuori una simpatica Video-consolatrice mezza fusa. A proposito, mi sembra d'avervi già detto che...

AI HA I CAPELLI SCURI Part 2

Come ben sapete Ai è una Video-Girl, ovvero una ragazza il cui compito dovrebbe essere quello di consolare il suo "noleggiatore", cioè Yota (anche se, a dire il vero, più che confortarlo gli rompe le scatole). La sequenza in cui Ai esce dal televisore è praticamente identica al fumetto e si distacca solo per i suoi iniziali movimenti "a ingranaggio". L'attrice l'hanno scelta abbastanza bene: non è per niente attraente ma ha il capoccione grosso ed è alta un metro e una videocassetta... proprio come Ai. Qualche giorno più tardi Yota è in libreria e, fortuitamente, si ritrova a prendere lo stesso libro che interessa a una ragazza anche lei lì per caso: Moemi. Facendo un rapido calcolo abbiamo appurato che l'eventualità che ciò si avveri in una città come Tokyo è pressappoco una su sedici birillioni di fantastiliardi. In definitiva, di poco più realistica dei film di Van Damme. Gli eventi che seguono ricalcano anch'essi abbastanza fedelmente il manga anche se, per ovvi motivi, vengono un po' accelerati. Ai comincia ad affezionarsi a Yota, e al suo creatore il rospo non va giù. Una Video-Girl non può parlare d'amore, Ai per lui è difettosa e va "sostituita in garanzia". Vi interessa sapere che aspetto ha il "grande burattinaio" e se somiglia al cattivissimo strafigo del manga? Dunque...

E' BRUTTO COME KEITH CARRADINE!

Così Ai viene "riprogrammata" ma solo apparentemente. Il sentimento che la lega a Yota è ormai più forte di qualunque linguaggio macchina. Qui avviene la scena forse più bella di questi 90 minuti. Yota invita Moemi in piscina e quando lei si gira verso di lui dopo essersi tuffata, al ragazzo sembra di vedere la piccola Video-Girl e si tuffa ad abbracciarla. Appena si rende conto dell'errore commesso e della sua ennesima figuraccia si allontana imbarazzato, ma a questo punto è Moemi a fermarlo e ad appoggiarsi alla sua spalla in cerca d'affetto. Insomma in questo film non ci sono grandi trovate, ricalca e comprime senza grandi scosse la versione cartacea e si discosta in maniera traumatica in soli tre punti. Il primo è che mentre Yota se la "spassa" con Moemi...

TAKASHI CI PROVA CON AI!!!

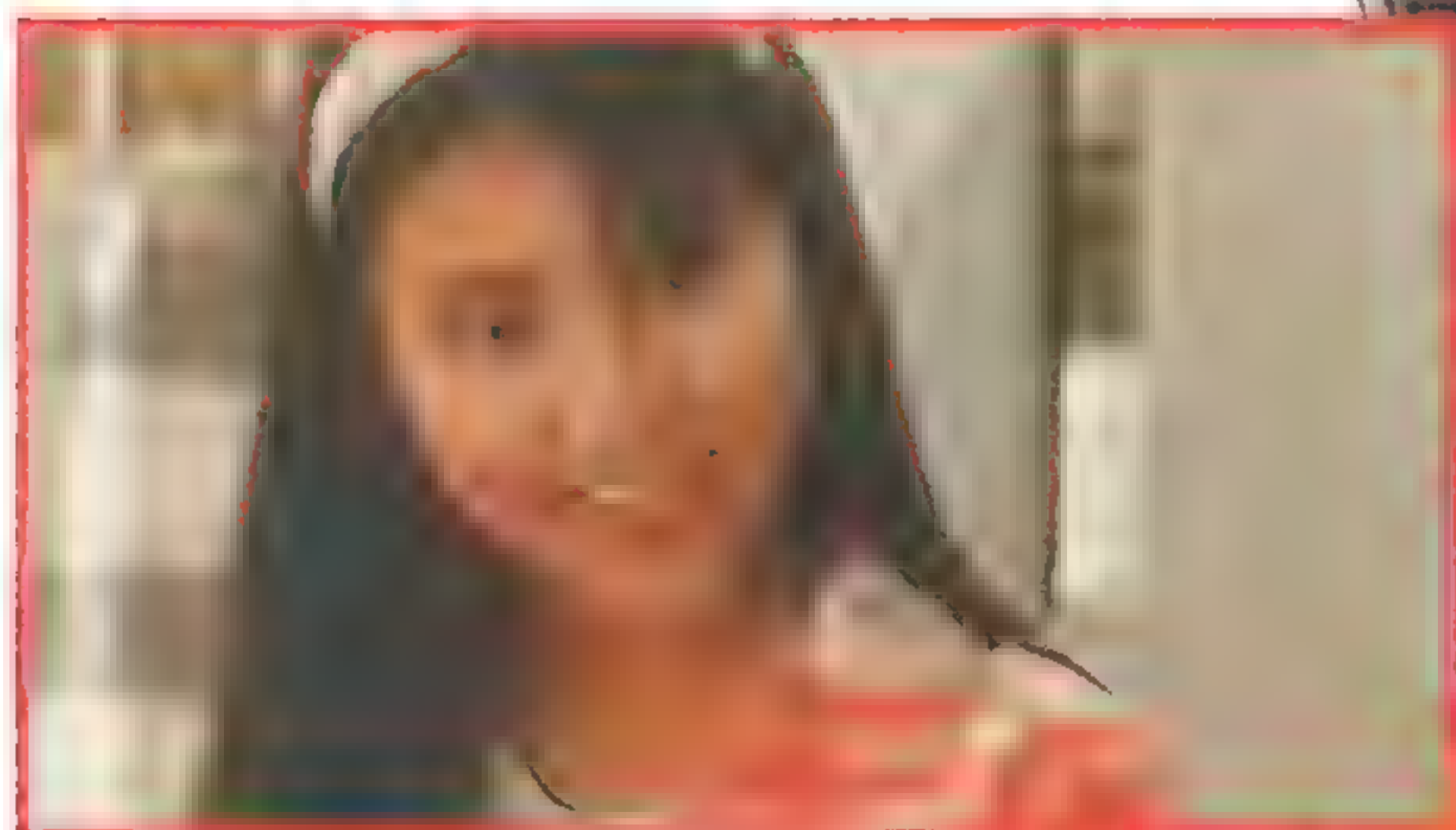
Il secondo è che nei titoli di coda vengono ringraziate due ditte: la Guido Pellegrini e la fantomatica e misteriosissima Alberobello Co. Ltd. Il terzo è nel dolce e mesto finale. Solo un istante perché Ai possa regalare un bacio a Yota...

E COME NIENTE SPARISCE.

EMANUELE "ZELIG" CARBONE

Ai in versione Resident Evil. Brrrrr...

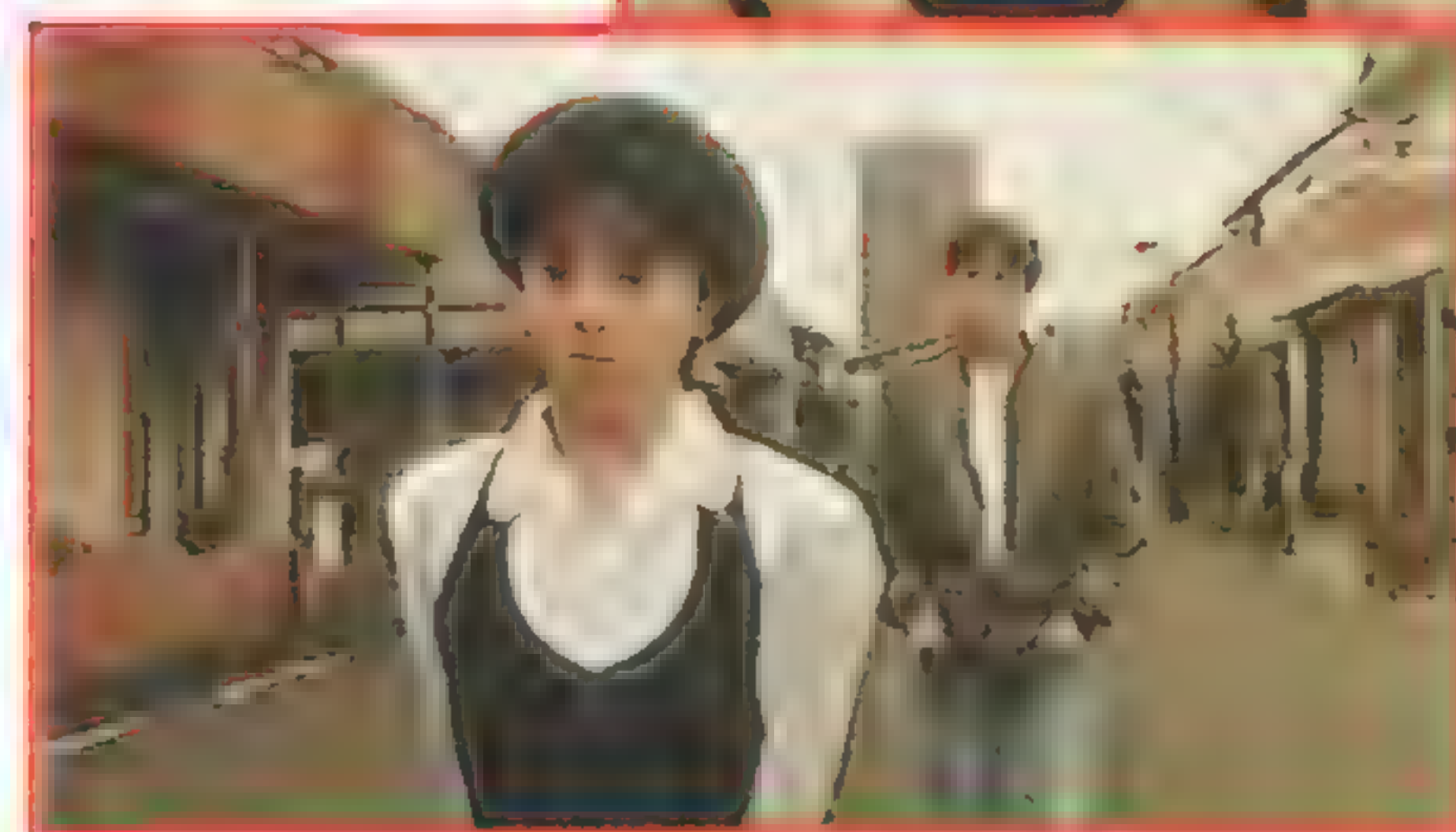
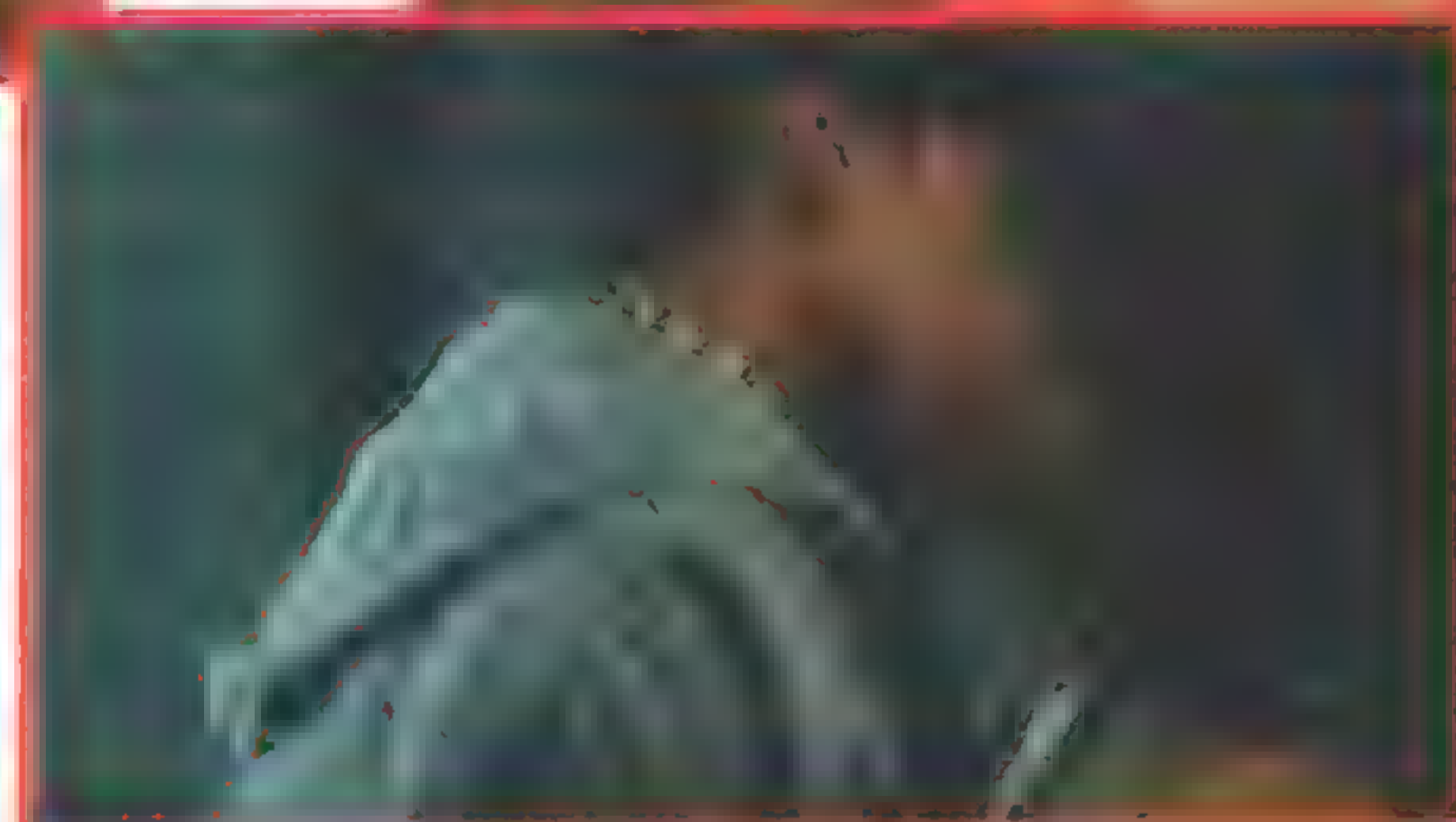
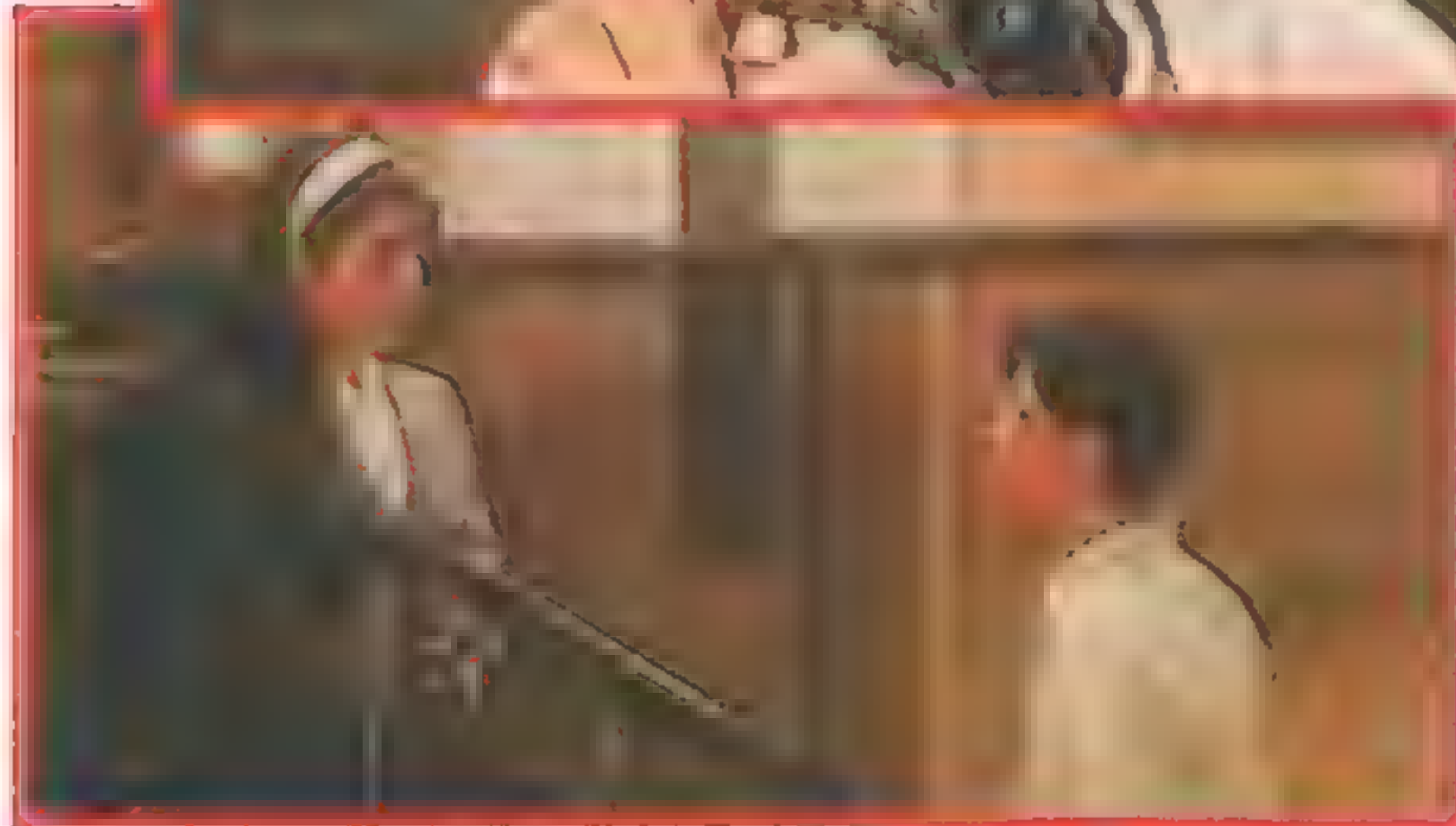
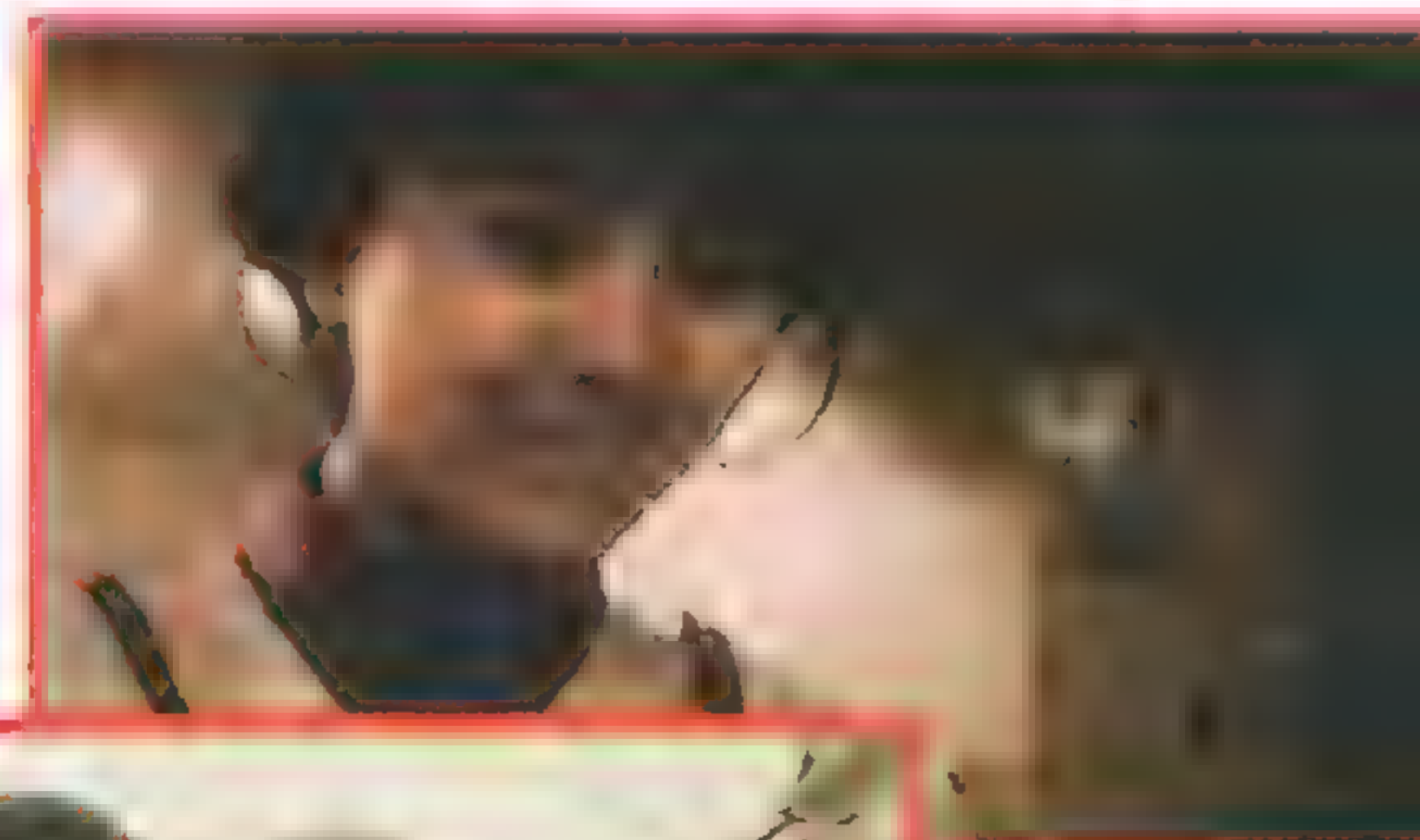
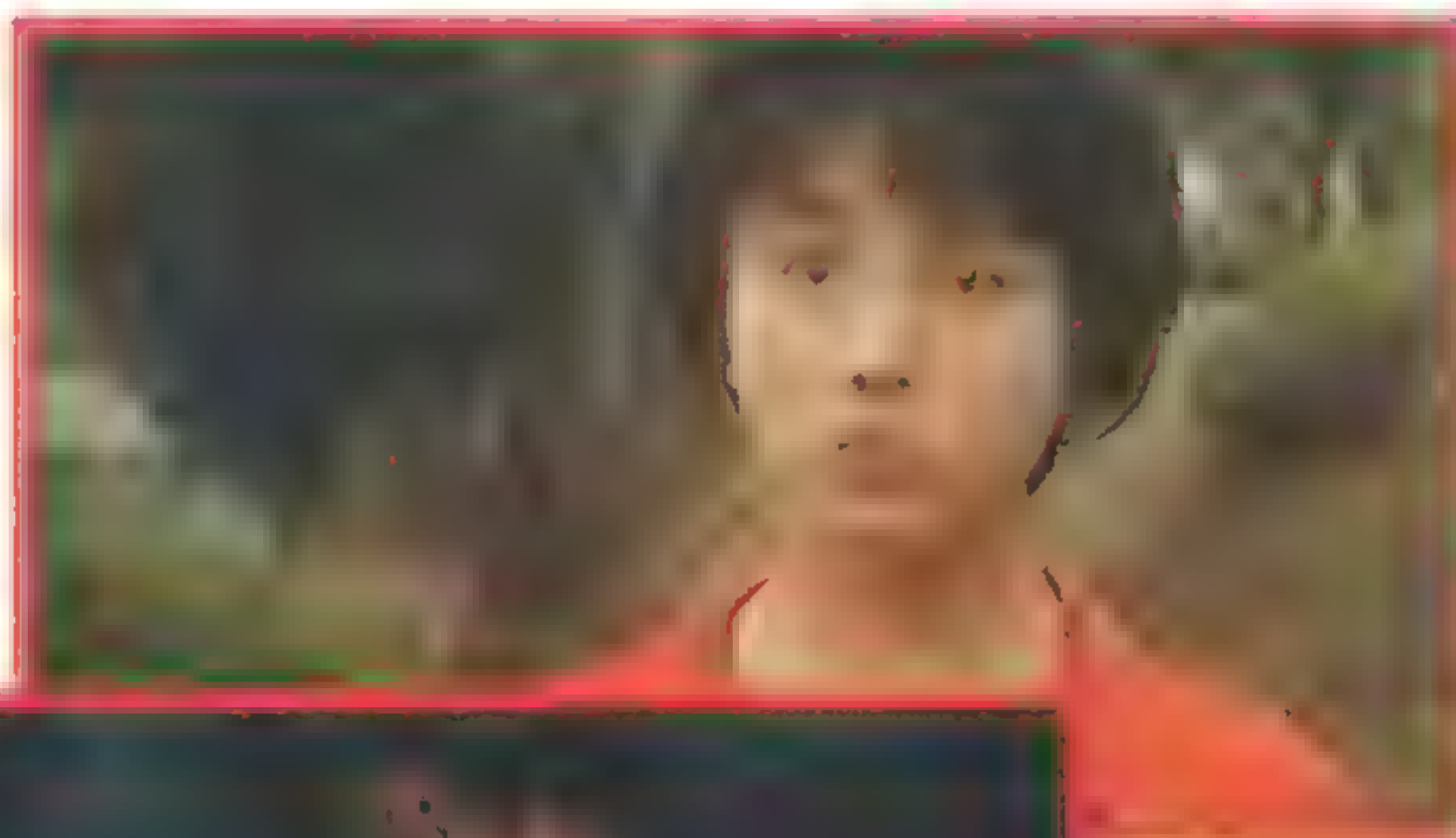
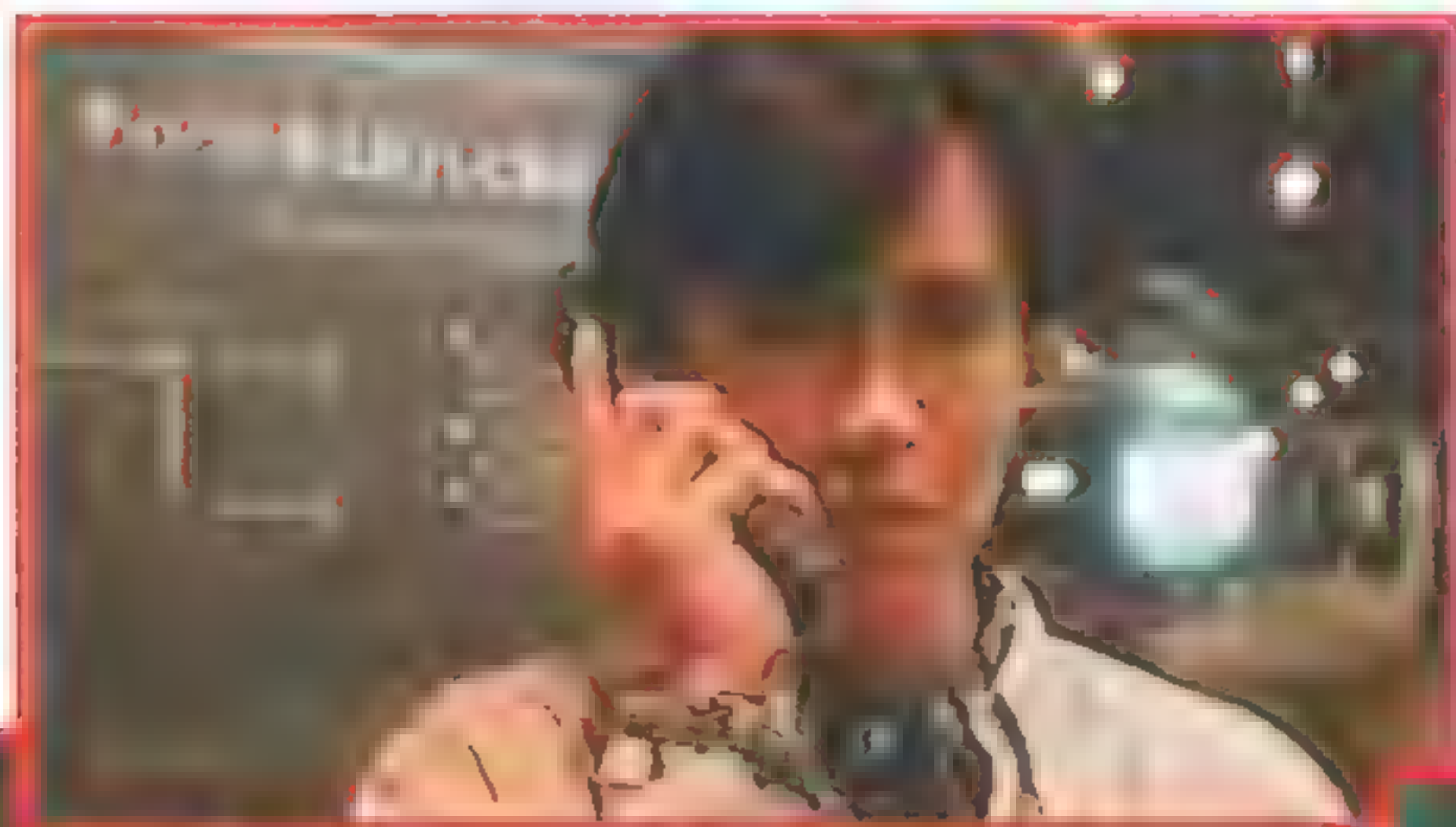
Ok, lo ammetto. Questo articolo non doveva avere nessun commento, ma la mia foto schifata è venuta talmente bene che dovevo pur metterla da qualche parte, vi pare? Ed è tutto naturale, nessun ritocco al computer! Vi piace?
Per quanto riguarda il film lo trovo pessimo sotto tutti i punti di vista. Al massimo può essere buono per farsi due risate a scapito degli attori, che fanno rimpiangere i nostri De Sica e Boldi.

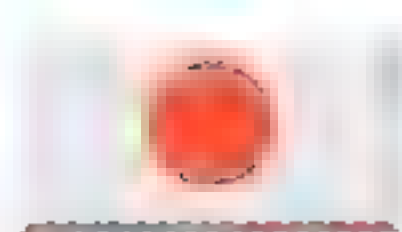
ED ECCOLA QUA! AI AMANO! L'UNICA, ORIGINALE, INIMITABILE E IRRIPRODUCIBILE (SONO PROTETTA COL MACROVISION) PROTAGONISTA!

Moemi Hayakawa in questo film ha i capelli lunghissimi e assomiglia poco alla sua controparte cartacea.

Ed ecco la "nascita" di Ai. Peccato solo che il videoregistratore fosse rotto...

Una sera come tante altre in casa Moteuchi: "Madonna! Ma che hai cucinato, topi morti in salamoia?"

Era una notte buia e tempestosa. Il nostro intrepido protagonista se ne stava spaparanzato davanti alla TV a godersi un bel filmetto porno quando dal televisore entrò nella sua vita un tornado sotto forma di ragazzina...

In queste foto potete "ammirare" alcune immagini di Ai. Insomma... direi che c'è una bella differenza con l'originale, che potete ammirare (stavolta senza virgolette) nel disegno qui sopra.

"E fammi salire! Su, fammi salire. Prometto che non ti faccio niente, voglio solo vedere la tua camera. Dai, fammi salire..."

Un bacio. Checcaariiiniiii...

Living in JAPAN

Konnichiwa a tutti i nippofili. Il tema di oggi è ***Kawaii***. Per quella piccola minoranza italiana che non parla il giapponese, ***Kawaii*** letteralmente significa *carino*, ma è molto usato dagli studenti per indicare tutto ciò che piace e che è alla moda. Peraltro sono gli stessi studenti che spesso fanno nascere le varie mode del momento. Ad esempio per le liceali adesso è d'obbligo riempire lo zaino con quantità industriali di cosmetici, e la sfida del duemila è riuscire a truccarsi durante le lezioni. E i maschietti che portano nello zaino? Fucili, cannoni e bombe a mano? Niente di tutto ciò. Il giapponese del duemila ha detto **basta** all'uomo macho, trascurato e rude. Oggi l'ultimo grido è avere sempre con sé lo *Shazra*, kit di 3 oggetti assolutamente necessari per la ricerca della perfezione: il *kagami* (lo specchio), il *kushi* (il pettine) e l'*abiura tori gami* (fazzoletto pulisci grasso), non plus ultra in fatto di bellezza maschile.

Ma le mode non nascono solo a scuola. Nel paese della tecnologia le cose più sorprendenti si vedono nelle sale giochi, replicate dopo qualche tempo anche in Italia. Il giochino del momento è chiamato ***Beatmania*** e funziona così: davanti si ha una console da disc jockey e, seguendo le istruzioni sullo schermo, bisogna costruire un brano e cercare di andare a tempo. Si possono scegliere diversi stili musicali: hip hop, soul, jazz, e c'è anche la possibilità di portarsi il kit del gioco a casa per poi fare il "debutto" nella sala giochi. Tra gli oggettini simpatici che stanno facendo il tutto esaurito spicca in questo periodo il ***Live Doratch***, parola nata dall'incrocio tra *Doraemon* e *Watch* (orologio). In pratica è una specie di Tamagotchi solo che, al posto del pulcino rompiballe, c'è Doraemon, gatto-robot che alcuni di voi sicuramente ricorderanno. Questo micione fa tutto ciò che farebbe normalmente un essere umano: mangia, gioca, legge libri, passeggia, va persino al bagno. E quando gli si chiede l'ora lui estrae un cartello dalle sue tasche quadrimensionali. Piccolo particolare: se Doraemon dorme può capitare che si rifiuti di dire l'ora. Questo è un ottimo esempio della cultura giapponese: migliaia di persone che impazziscono per avere un orologio che non vuole dirti l'ora! Masochismo puro!

Se avete dei corrispondenti con gli occhi a mandorla avrete sicuramente notato che le loro cartoline sono piene di piccolissime foto abbellite da disegnini. Colpa delle ***Purikura***, abbreviazione giapponesizzata di *Print Club*, macchine automatiche che fanno delle minifoto su carta adesiva da attaccare ovunque e che ultimamente si vedono anche qui in Italia. I nipponici stanno praticamente tappezzando con queste foto l'intero paese del Sol Levante, e del resto la confidenza che ha il giapponese medio con la fotografia è proverbiale, visto che orientali con lo scatto facile si vedono in ogni angolo del mondo. A proposito di immagini, un po' di tempo fa in Giappone erano di moda anche le persone. Voglio dire che c'erano periodi in cui dei gruppi di ragazzi erano particolarmente famosi, grazie soprattutto alla bravura dei loro produttori. Queste persone, chiamate ***idol***, diventavano un po' i jolly dello spettacolo, erano contemporaneamente attori, modelli, cantanti, etc. L'unico problema è che essendo soltanto fenomeni commerciali duravano pochissimo e passavano dalla notorietà totale all'oblio assoluto. In quel periodo la percentuale dei suicidi in Giappone aumentò di parecchio. Comunque, come dice il proverbio, meglio un giorno da *idol* che cento di *Beatmania*.

Sayonara a tutti!

NAMI KURIBAYASHI
EMANUELE SPECA

Ed ecco a voi il famoso Doratch, l'orologio di Doraemon che non vuole dirti l'ora!!! Disponibile in due versioni, bianca e nera, al modico prezzo di 9.800 Yen (circa 160.000 lire NdR). Alcuni commenti di Miho Hinata: "Doraemon vive con noi, e ciò che fa dipende dall'ora" "Io che amo Doraemon sono completamente impazzita per il Doratch" "Mi dice l'ora con la voce di Doraemon e ogni volta che lo guardo fa una cosa diversa. E' veramente carino!!"

Alcune riviste di moda nipponiche. Prima di incontrare Ai, anche Yota Moteuchi (vedi pag. 12) leggeva riviste di questo tipo. Sarà per questo che era così sfigato?!? Naturalmente ci sono sia per maschietti (Boy's Rush) che per femminucce (Seventeen). Questi sono solo due esempi, ma di riviste così ce ne sono a decine!

Qui a destra la modella giapponese Tomoko Kumamoto presenta alle lettrici di "Seventeen" alcuni indispensabili gadget da tenere in borsa.

Ma il Kawaii non è solo questo. In Giappone è finita la moda dell'uomo macho e i ragazzi all'ultima moda devono avere un aspetto più delicato possibile. Come il soggetto della foto, che si sta facendo estirpare i peli della barba per avere una faccia da bambino. Completeranno l'opera un leggero trucco e un orecchino. Il risultato finale è che oggi gran parte della gioventù giapponese ha l'aria effeminata!

Un taglio di capelli proposto da una rivista di moda femminile. Magari può essere un'idea per accalappiare il vostro Super Sayan preferito...

Un'altra cosa molto Kawaii in Giappone è la musica, come in tutte le parti del mondo. Quella che vi proponiamo è la TOP-50 relativa alla settimana del 18 luglio 1999. Da notare quanti cantanti **Gaijin** siano in classifica:

1	CANNED HEAT	JAMIROQUAI
2	LIVIN' LA VIDA LOCA	RICKY MARTIN
3	LET FOREVER BE	THE CHEMICAL BROTHERS
4	WILD WILD WEST	WILL SMITH
5	DO SOMETHING	MACY GRAY
6	SCAR TISSUE	RED HOT CHILI PEPPERS
7	GIVE YOU ALL THE LOVE	MISHKA
8	KISS ME	SIXPENCE NONE THE RICHER
9	IF YOU HAD MY LOVE	JENNIFER LOPEZ
10	SWEET CHILD O'MINE	SHERYL CROW
11	TELL ME IT'S REAL	K-C AND JOJO
12	BEAUTIFUL STRANGER	MADONNA
13	BUG-A-BOO	DESTINY'S CHILD
14	I WANT IT THAT WAY	BACKSTREET BOYS
15	YOAKEMAE	SHIKAO SUGA
16	BEATS	BIRD
17	ALL OUT OF LOVE	ANDREW DONALDS
18	MOONLIGHT SERENADE	RISA ONO
19	LOOK AT ME	GERI HALLIWELL
20	I DO	BLAQUE IVORY
21	LET ME KNOW	TOWA TEI FEAT. CHARA
22	FIRST LOVE	HIKARU UTADA
23	LUPIN III '78	TOKYO SKAPARADISE ORCHESTRA
24	GEORGY PORGY	ERIC BENET FEAT. FAITH EVANS
25	ALMOST LOVE	SILVA
26	SPOON	CIBO MATTO
27	ALL THAT I CAN SAY	MARY J. BLIGE
28	GIMMIE, GIMMIE, GIMMIE	SUNLAND
29	DO YOU LIKE THE WAY	SANTANA FEAT. LAURYN HILL
30	UNPRETTY	TLC
31	THE BOTTLE	MAYSA LEAK
32	TENDER	BLUR
33	PUMPING ON YOUR STEREO	SUPERGRASS
34	BELIEVE	CHER
35	CORAZON	TITAN
36	OH NO THE RADIO	OWSLEY
37	JOY LOVE HAPPINESS	MIMI
38	ETERNAL MEMORIES	CRYSTAL KAY
39	GET READY	MASE FEAT. BLACKSTREET
40	RED ALERT	BASEMENT JAXX
41	BAILAMOS	ENRIQUE IGLESIAS
42	WHAT ABOUT LOVE	NOORA
43	LADYFINGERS	LUSCIOUS JACKSON
44	SPEND MY LIFE WITH YOU	ERIC BENET FEAT. TAMIA
45	NO SCRUBS	TLC
46	BETTER DAYS	CITIZEN KING
47	BUSINDRE REEL	HEVIA
48	HOOKED ON A FEELING	BAHAMEN
49	HAWAIIAN EYES	NA LEO
50	UMM	SCRITTI POLITTI

Ultimamente anche il calcio italiano è piuttosto di moda in Giappone, in particolare da quando Nakata gioca nel Perugia. Sarà anche lui un Gaijin?

Si dice che le donne ne sappiano una più del diavolo, ma quando il diavolo è donna chi chiamerai? Gli acchiappafantasmi? No! Semplicemente quel vero folle™ di Go Nagai che ne approfitterà e creerà una nuova serie televisiva a cartoni animati che magari sarà in onda ogni sabato alle 01:40 dal 10 ottobre su Mainichi Broadcasting Systems.

Nell'onda delle celebrazioni per il trentennale dell'attività, infatti, sono uscite due produzioni animate: la prima è la serie TV di Devilman Lady e l'altra è la delirante e potentissima serie di OAV di Shin Getter Robot. Entrambe queste produzioni hanno come punto di contatto l'idea di prendere concetti di serie "vecchie", riproporli e modificarli fino a deformarli, in modo comunque da lasciare un'identità al prodotto.

Devilman è molto probabilmente il più bel manga realizzato da Go Nagai; non voglio dilungarmi sulla trama quindi, per sommissimi capi, ma proprio sommissimi: c'è un ragazzo, Akira Fudo, che si fonde con il demone Amon. L'essere ibrido che ne esce (un demone con la coscienza di un uomo), Devilman, combatterà i demoni difendendo il genere umano.

Da questo stupendo manga horror è stata tratta una serie TV, vista anche in Italia, che poco segue il fumetto (Devilman, pipistrellone verde con i calzoncini, è comico più che altro) e una serie di due stupendi OAV che ne sono, invece, la fedele trasposizione animata.

Devilman Lady ha per certi versi una storia simile, sia come genesi (esiste già il fumetto pubblicato dalla Kodansha) che come trama. Jun Fudo (nessuna parentela dichiarata con l'Akira di sopra) è un'indossatrice di Tokyo, bella e armoniosa. Normalmente è una donna tranquilla e posata, ma quando sta davanti all'obiettivo i suoi occhi diventano selvatici e brillano come se fosse un'altra. Un giorno una nippo-americana, Asuka Ran, va a trovarla. Con l'inganno riesce a portarla via e la rinchiude in un magazzino vuoto.

Lì c'era una creatura incatenata, con il corpo coperto di peli, la bocca larga fino alle orecchie e con zanne affilate. Purtroppo per Jun, non era Totoro ma una bestia che rompe le catene e le balza addosso.

Al che la povera fanciulla indifesa si contrae per la paura e, purtroppo per la bestia, inizia a trasformarsi. Si riempie di duri peli, i suoi occhi iniziano a brillare, le sue unghie si allungano e con un'espressione di piacere dilania la bestia.

Guardandola, Asuka si convince che lei è proprio quello che cercava. La Devil lady che caccerà le bestie demoniache (Devilbeast).

Infatti Asuka fa parte della "Human Alliance", un gruppo intento a combattere i demoni, e dice a Jun che lei possiede i geni delle bestie... Inizia così la collaborazione che porterà a tante cruente battaglie.

Le citazioni dalle versioni precedenti sono numerose: Jun ha due trasformazioni demoniache: la prima in una demone dal pelo marrone, alta circa due metri e l'altra in una demone verde alta circa 10 metri. Ciò non vi rammenta niente? Ma le due incarnazioni animate di Devilman, naturalmente! I mostri ricordano Jinmen degli OAV, che divorava gli uomini mostrandone la testa sul suo corpo. Per realizzare graficamente Asuka, poi, ci si è sicuramente ispirati a Ryo, il mentore di Akira. Senza tenere conto delle innumerevoli citazioni che Go Nagai adora inserire nelle sue produzioni.

Per quanto riguarda i contenuti, Devilman Lady è un anime d'orrore che tende a privilegiare l'aspetto psicologico piuttosto che quello "fisico". Si dice che i peggiori demoni siano quelli che la propria immaginazione riesce a creare. Qui i mostri ci sono eccome, ma non strombazzano ai quattro venti la loro presenza, quanto piuttosto la fanno intuire, aiutati dall'opaca colorazione e dal commento sonoro claustrofobico che tende a riproporre la gregoriana sigla iniziale. Tutto ciò è reso possibile dall'orario di trasmissione che lo indirizza verso un pubblico adulto. Per questi stessi motivi, credo, si è dato al cartone un ritmo da telefilm. Infatti il lento procedere è anomalo per un cartone animato, ma molto vicino a una puntata dell'ispettore Derrick. Anche i combattimenti, punta di dinamismo, sono simili al premiatissimo telefilm geriatrico.

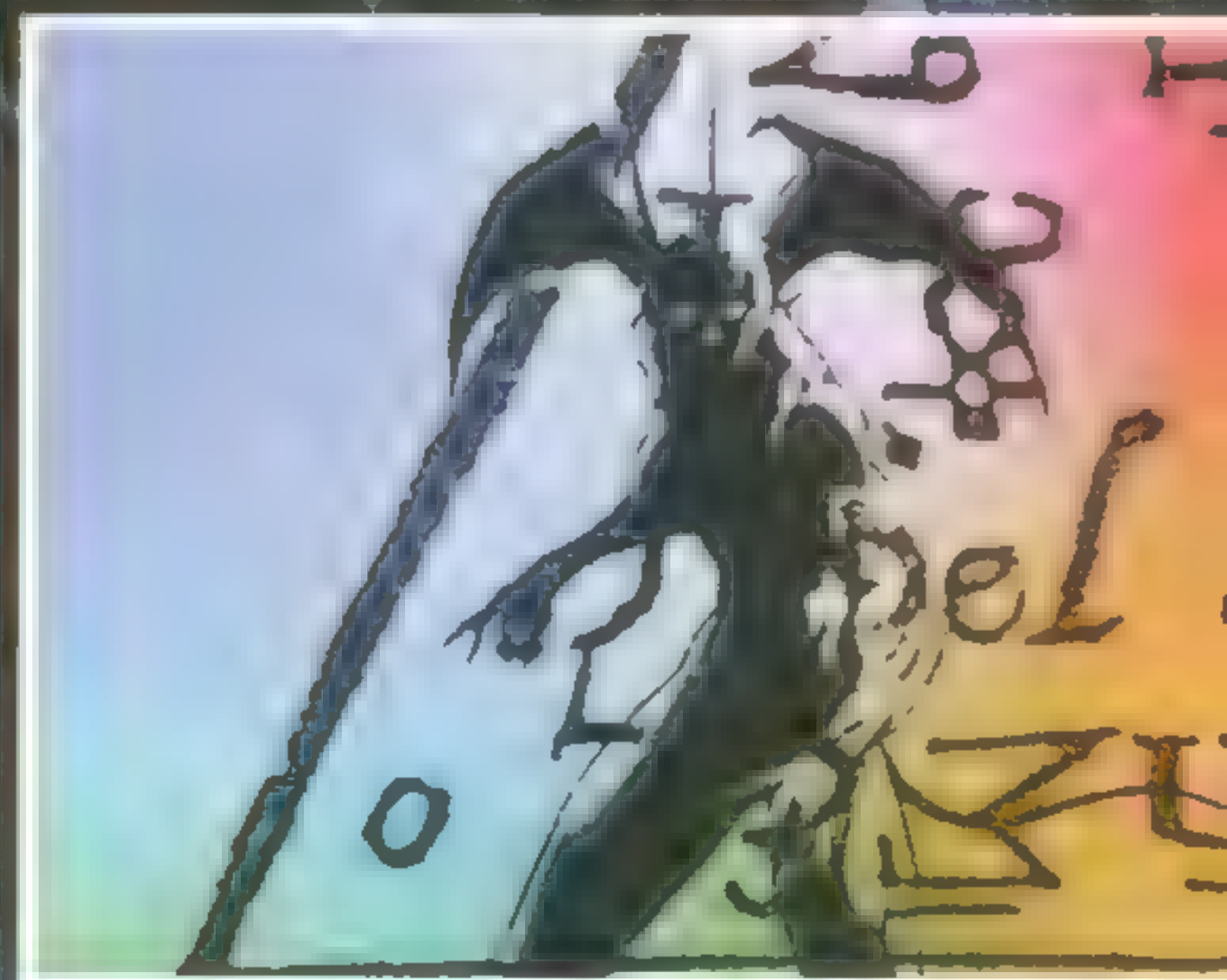
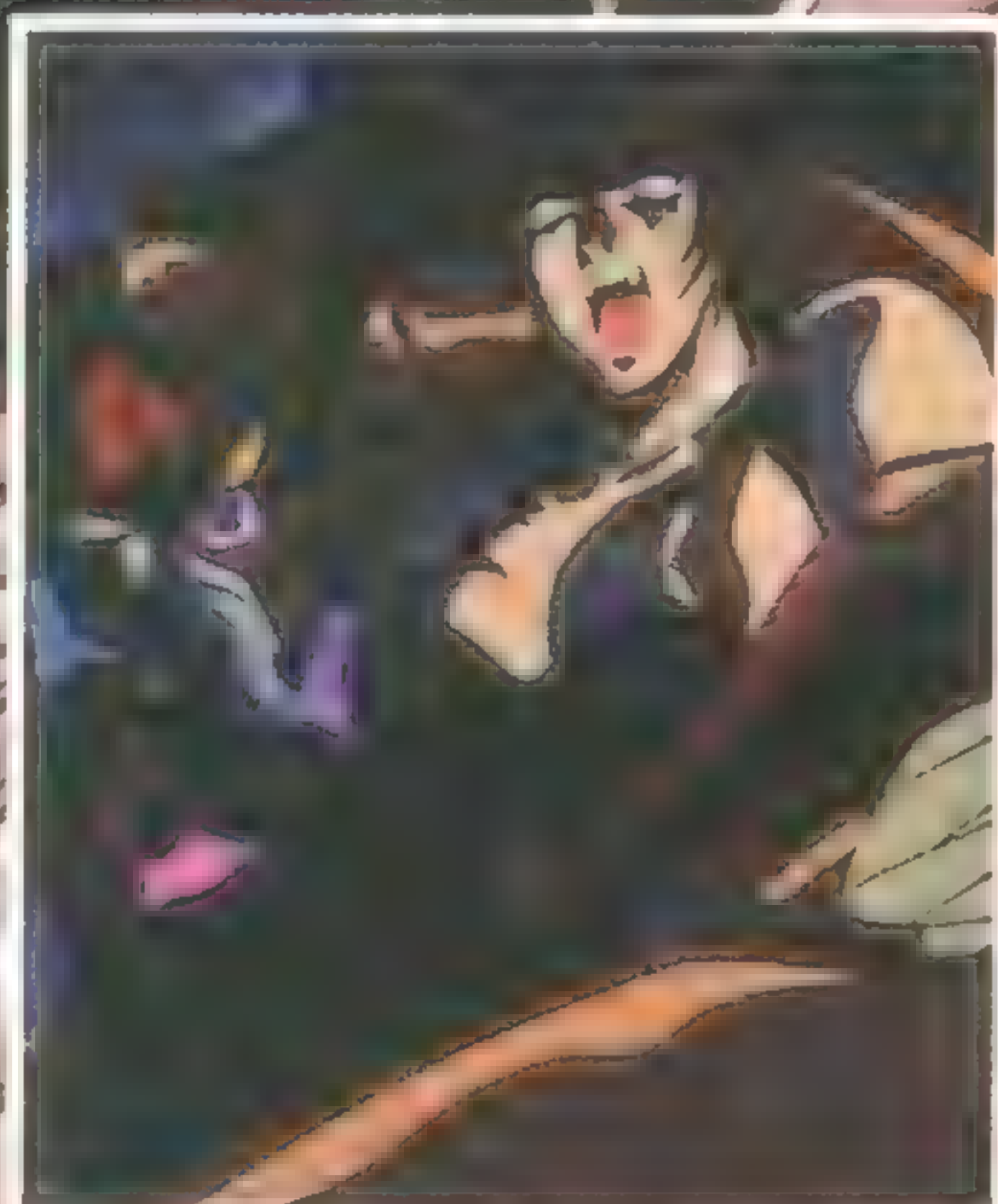
La chiave di lettura della serie è tutta qua. Si è voluto realizzare un telefilm a cartoni animati. L'impronta del Vero Matto™ è molto blanda. Con ingredienti come horror, donne, violenza, poteva scatenare un'orgia di emozioni. Qui si mostrano perfino poche donne nude e, per un cartone di Nagai, questa è una bestemmia!

GIOVANNI "VACILLATOR" SANTUCCI

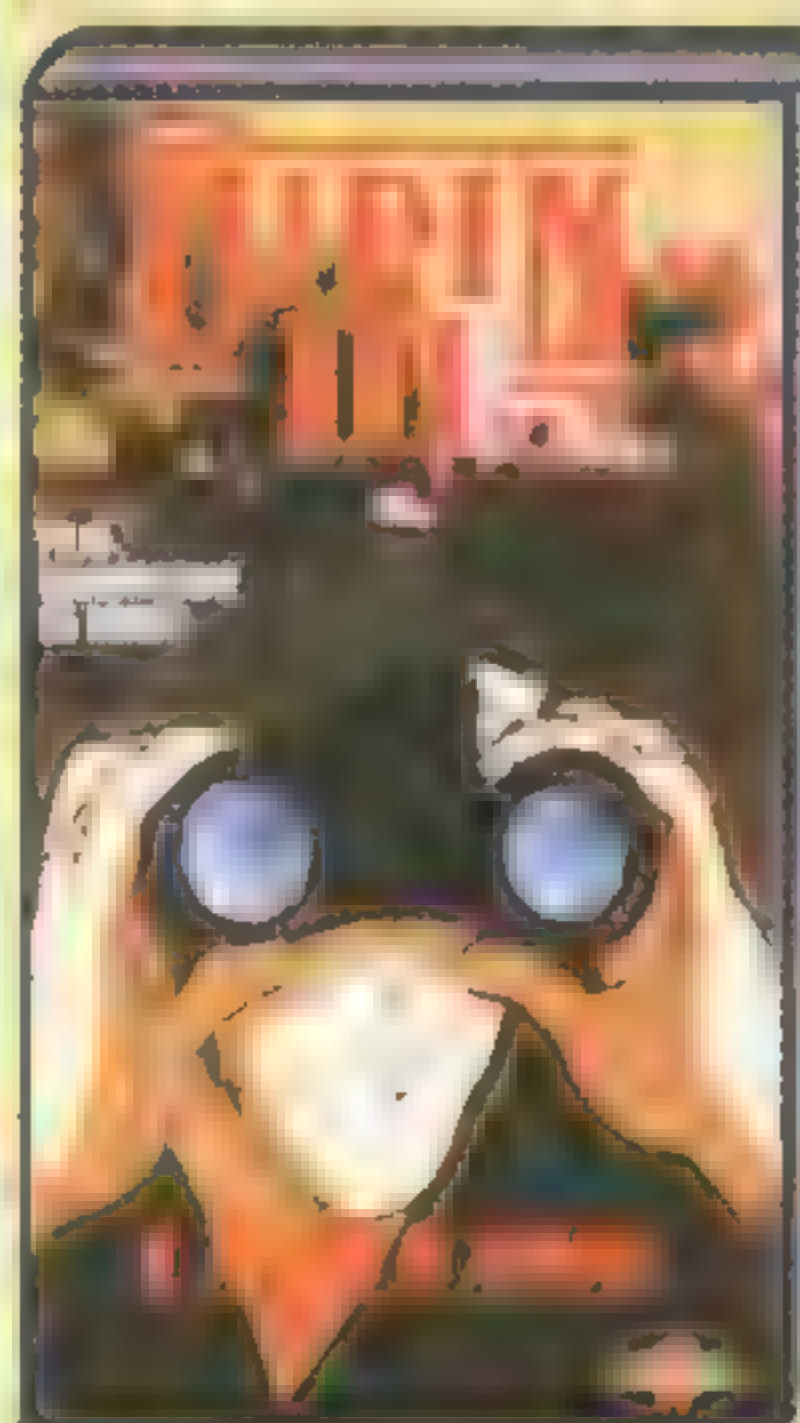
Devilman Lady

Animazioni	6
Disegni	8
Musiche	7
Trama	6
Regia	7

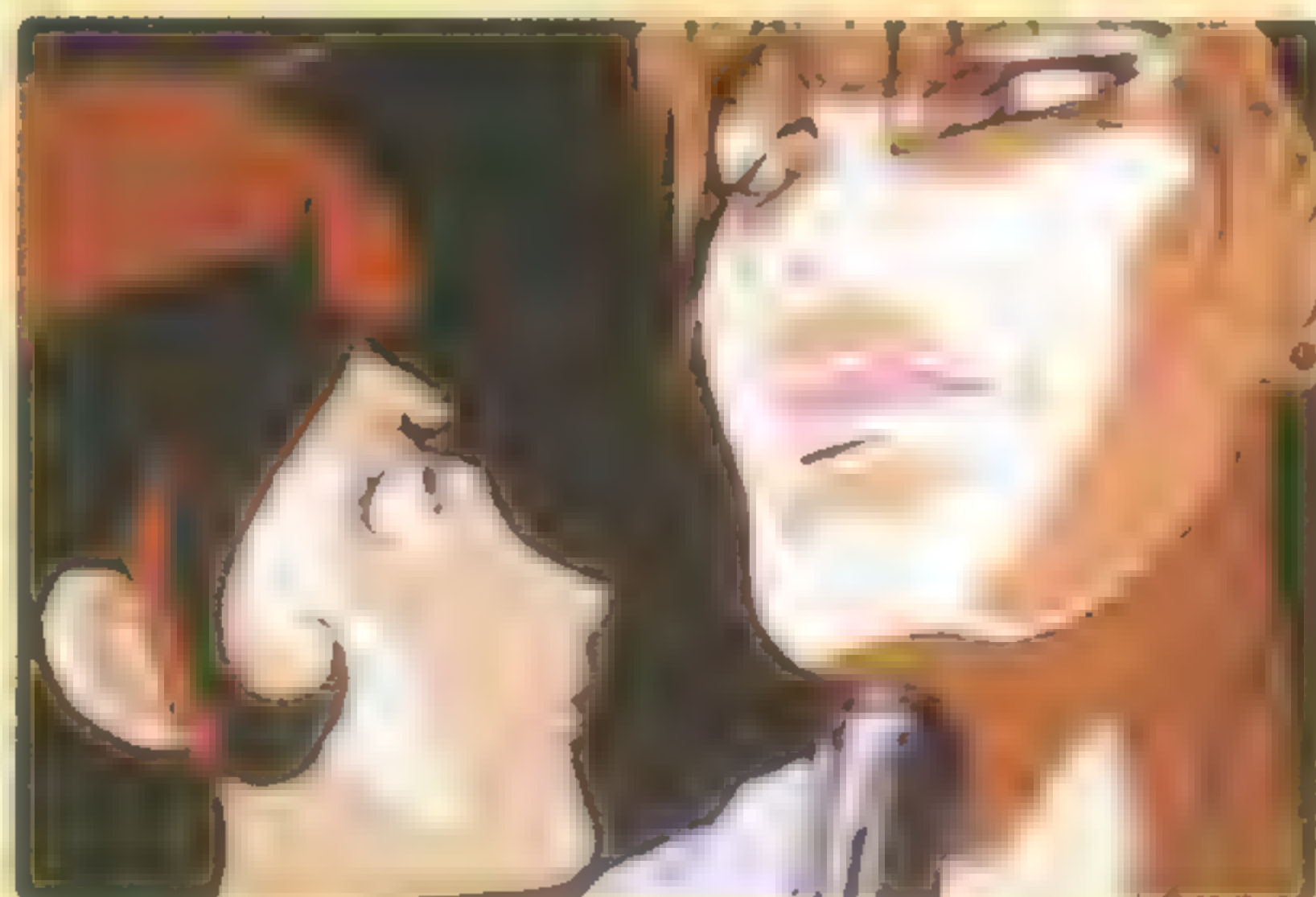
In definitiva... 7

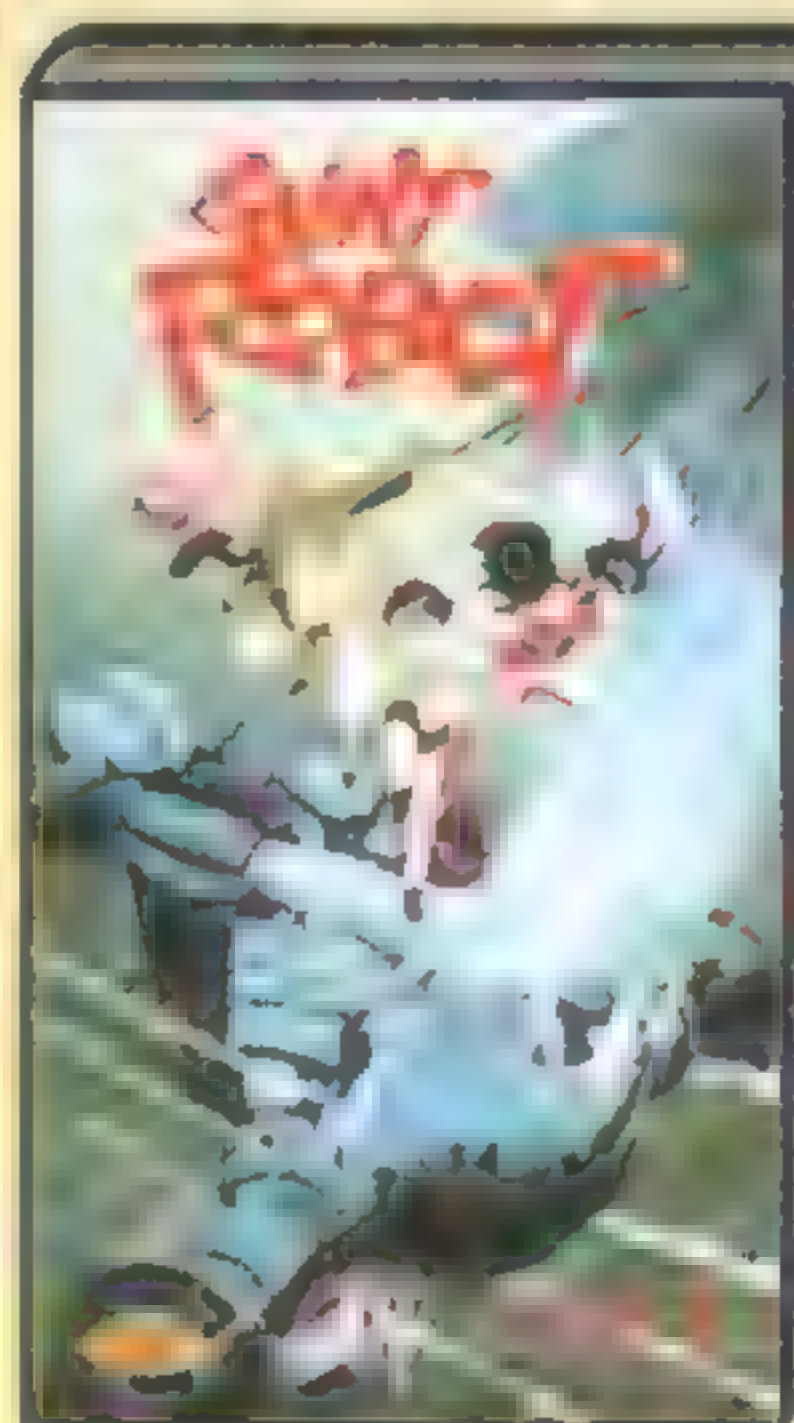
Rispolverare i vecchi miti proponendo al pubblico dei facsimile non mi ha mai entusiasmato. Il coraggio di Nagai di manipolare i suoi "idoli" è sicuramente apprezzabile ma in questo caso il prodotto sembra addirittura privo di senso, considerato che i temi orrorifici sono indirizzati a un pubblico maturo e lo stile grafico punta su un target molto giovane. Non è qualitativamente allineata alle ultime produzioni televisive ma, visto quello che trasmettono sulle nostre reti, questa serie non sfigurerebbe sui nostri palinsesti. Insomma, è buona se è gratis.

In My Humble Opinion

Sarà che la regia è di Toshitaka Hirano, ma Devilman Lady mi ha ricordato molto gli OAV di Rayearth. Purtroppo sulla serie pesa il nome di un prodotto (e mi riferisco sia al manga che agli OAV) che è paragonabile a una petroliera piena di piombo fuso. Doveva, necessariamente, mantenere gli stessi livelli qualitativi. Purtroppo non riesce nell'impresa. Come per Turn A Gundam, sarebbe stato meglio chiamarlo La signorina Ammazza Demoni. Resta in ogni caso vedibile, e comunque la doppia trasformazione è un momento esaltante. Alla fine però rimane la convinzione di aver visto un horror ed esserne rimasti indifferenti. Go Nagai ci aveva abituati a ben altro.

Il tesoro di Arimao

90 minuti
29.900 Lire
Medusa Video

In questo speciale per la televisione, arrivato qui da noi sotto il marchio Medusa, non si è riuscito proprio a creare uno straccio di trama: raccolta in fretta e furia e senza dare modo al regista Masato Sato (dietro la supervisione di Osamu Dezaki) di offrire allo spettatore una storia almeno decente, va a discapito del personaggio che ha occupato una parte considerevole nella storia dell'animazione nipponica. Innanzi tutto il fatto: una quanto mai banalissima "caccia al tesoro" viene intrapresa da un ex "agente segreto di Sua Maestà"; per trovarlo deve radunare tre statue che costituiscono la "chiave" per accedervi, vale a dire la statua dell'orso, dell'aquila e infine quella della scimmia. In quest'impresa si ritroverà unito a due valenti "aiutanti", ossia Lupin e Jigen, possessori del primo dei suddetti manufatti. I cattivi della situazione, questa volta, sono un gruppo di neonazisti con a capo un individuo che è l'essere più ambiguo e ridicolo che ci sia. Sotto il lato tecnico c'è da affermare che non mancano certamente le gag spassose e i ritmi scanzonati che da sempre accompagnano questo personaggio, mentre si può assicurare che l'operato di disegnatori e animatori è in ogni caso gradevole, con un discreto dosaggio di colori e ombreggiature; le musiche (di Yuji Ohno) risiedono nella sufficienza. Insomma, tirando le somme, non posso dire di essere rimasto soddisfatto dalla visione di questo episodio.

Antonio D. Velvet Vittozzi

In questo settimo special Tv non si può certo assicurare che si sia fatto economia di citazioni: tuttavia ho motivo di credere che sia Emilio Salgari che Ian Fleming a quest'ora si stiano rivoltando dentro le loro tombe, in seguito alla visione di questa storia incentrata sul tesoro del pirata malese Arimao.

Giudizio Globale:

Giant Robot 5

50 minuti
34.900 Lire
Dynamic

Far conquistare la Notte all'Uomo, poterla affrontare senza remore, poterla possedere, averla in pugno e vincerla!! Continua l'acclamatissima serie di Giant Robot con questa quinta videocassetta (di sette) targata Dynamic. In un futuro prossimo il mondo sembra aver conquistato la pace grazie al Sisma Drive, una fonte di energia inesauribile e riciclabile al 100%. Ma un'organizzazione criminale, la Big Fire, sta tramando per bloccare il Sisma Drive e dominare il mondo... Gli unici a potersi opporre sono gli agenti della Polizia Internazionale, e tra loro c'è un ragazzo che pilota il robot più grande in assoluto: GIANT ROBOT! Nel quinto episodio (La verità su Vashtal) ci saranno sorprese, sconvolgimenti, apparizioni e sparizioni... soprattutto sparizioni! Senza togliervi il divertimento, vi dico solo che vedremo come quel fessacchiotto di Daisaku è venuto in possesso di Giant, e assisteremo al primo combattimento del Moccioso e del Barattolone con gli sgherri della BF. Questa cassetta lascerà probabilmente in lacrime molti di voi... ma basta, ho già detto troppo! Giant Robot, pronto a combattere!!!

Claudio Totoro Alviggi

Qui in redazione gli apprezzamenti per Giant Robot vanno da "E bellissimo" a fenomeni di venerazione incontrollata (provate a raccontare a Mendo cosa succede negli episodi che non ha ancora visto e godetevi lo spettacolo...). Peccato solo per la qualità audio/video di questa cassetta, oggettivamente piuttosto scarsa. Mi meraviglia sempre il fatto che, nonostante l'innegabile bellezza, Giant sembri sempre essere apprezzato solo da una "ristretta" cerchia di appassionati dal palato fino. Quindi mi rivolgo a voi, otaku di fresca data nati e cresciuti con Sailormoon e i Cortili del cuore: per una volta, solo per una volta, provate qualcosa di diverso. Provate Giant Robot. Non ve ne pentirete. E chi non lo compra è un burfaldino... perché la Notte è meravigliosa!

Giudizio Globale:

Una tomba per le lucciole

85 minuti
Noleggio
Yamato

Avere questo titolo nel listino è stato sicuramente un grosso passo in avanti dal punto di vista dell'immagine per la Yamato, un po' meno riguardo le vendite perché Una Tomba per le Lucciole di commerciale non ha assolutamente nulla. E la cruda narrazione della tragedia bellica che vide coinvolti giapponesi e americani negli anni '40. E l'analisi spietata della miseria e della disperazione, del tentativo di due orfani di sfuggire alla morte, di sopravvivere all'indifferenza degli adulti, ai bombardamenti alleati e di gridare il loro diritto alla vita. Non importa se questo vuol dire rubare pomodori nei campi o vivere in una grotta, subire umiliazioni o maltrattamenti. Vedere questo lungometraggio più d'una volta è come imitare S. Callisto quando durante il martirio chiese ai suoi carnefici di bruciare anche le parti sane del suo corpo.
Indimenticabile e dolorosissima la scena iniziale alla stazione, comprensibile solo alla fine, quando ne potrete assaporare l'amara poesia. Un capolavoro realizzato nel 1988 dal maestro di Miyazaki, Isao Takahata, autore di Heidi e del meraviglioso Omohide Poroporo (e di molte altre opere). Una nota curiosa: in un'intervista realizzata qualche anno fa, Takahata rimase sorpreso nell'apprendere di una versione italiana per l'home video di quest'anime.

Emanuele Zelig Carbone

Prodotto per le sale cinematografiche, perde - fortunatamente - un po' di pathos nella versione in videocassetta ma mantiene quella sobrietà che è il marchio di fabbrica di quest'autore. Una Tomba per le Lucciole non è il suo capolavoro assoluto ma rimane sempre una spanna al di sopra di tanto ciarpame. Questo film mostra la realtà. Gli innocenti e i deboli, per quanto nobili o intelligenti siano, soccombono. La tenacia e la speranza non sconfiggono la fame e i sogni realizzati risiedono solo nei nostri cuori. Poesia e incubo.

Giudizio Globale:

Wedding Peach DX

60 minuti
39.900 Lire
Dynamic

Solo dalla fervida immaginazione dello staff di *Sailormoon* poteva nascere questo "clone" delle "combattenti vestite alla marinaretta". Ebbene sì, gli "Angeli dell'Amore" tornano a combattere. Già, perché questa serie è la seconda dedicata a delle combattenti... vestite "alla sposina"! Ma cerchiamo di incominciare con ordine: dunque, Momoko, Hinagiku, Yuri e Scarlet sono quattro amiche che non hanno di meglio da fare nel tempo libero che combattere le forze del male con quelle dell'amore, quindi, avendo un bel giorno sconfitto tutte le forze delle tenebre (NooOo, la notte è meravigliosa! NdA) (eppure sembrava guarito... NdMendo), scelgono di perdere i ricordi di quei giorni infausti. Invece proprio a causa loro un terribile demone si libera dal suo sonno per la gioia e il tripudio dei fan della serie.

Personalmente devo assicurare che dei due episodi di questa videocassetta m'è piaciuta solamente la sigla iniziale, che è da URLO! Anche i due episodi lo sono, ma per il dolore che riescono a trasmettere all'ignaro spettatore...

Antonio D. Velvet Vittozzi

Tecnicamente devo ammettere che i colori sono vivaci, mentre le ombreggiature sono appena nella media. La regia è da lobotomizzazione, talmente è scontata, mentre per l'edizione italiana devo ammettere che le voci di Emanuela Pacotto (Momoko/Peach), Giusy Di Martino (Hinagiku/Daisy), Roberta Gallina (Yuri/Lili) e Dania Cericola (Scarlet/Salvia) si adattano perfettamente ai loro personaggi. Un po' meno, forse, i nomi italiani dei loro boy-friend (ex-demoni), dei quali cito un romanticissimo LIMONE!

Insomma, non è che voglio essere cattivo: in fondo ho comprato questa videocassetta solo perché sono stato entusiasmato dalla sua sigla d'apertura ("Merry Angel", eseguita da tal Furil), quindi non dovrei lamentarmi: sono soddisfatto. E anche masochista, ora che ci penso.

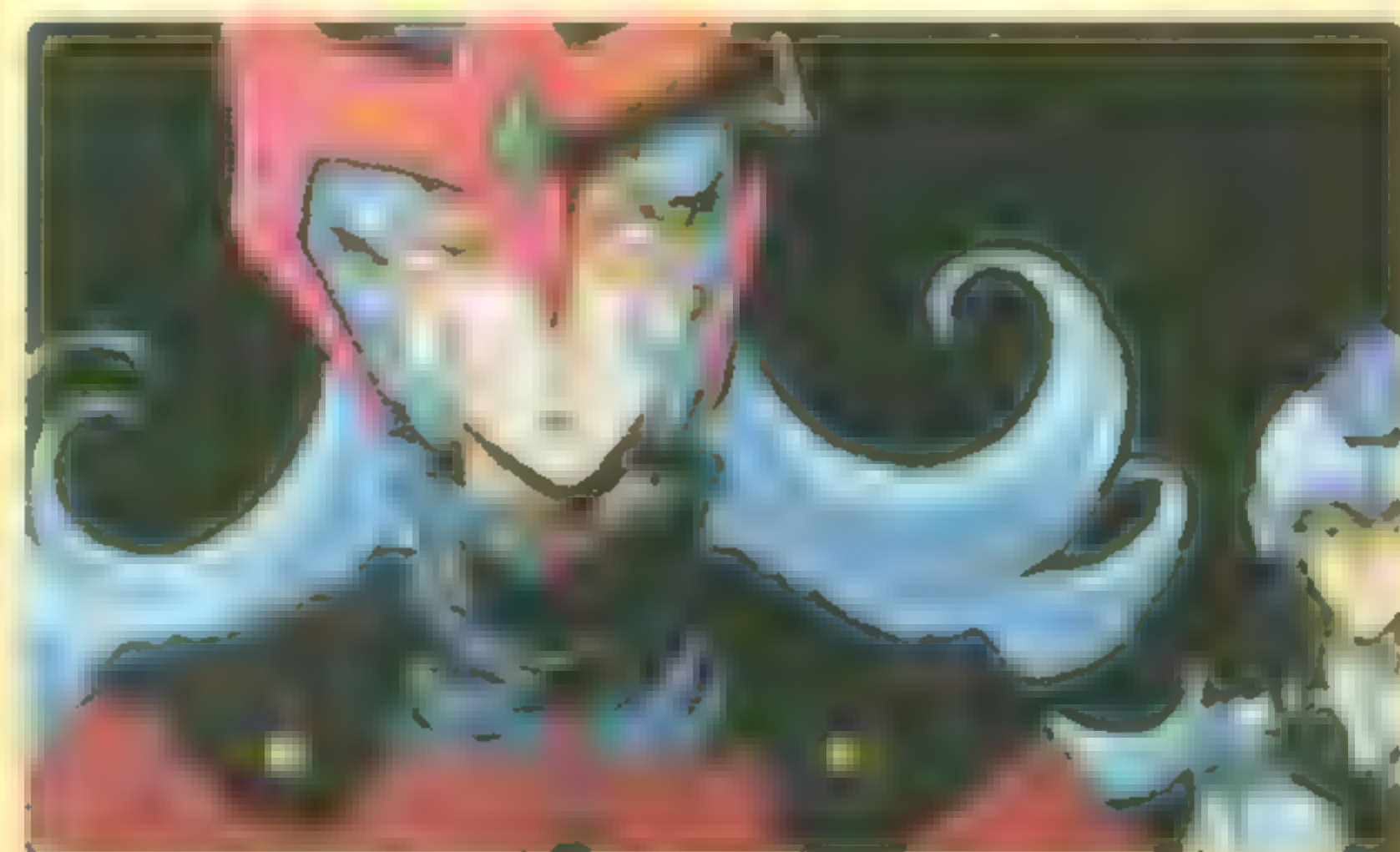
Giudizio Globale:

Queen Emeraldas

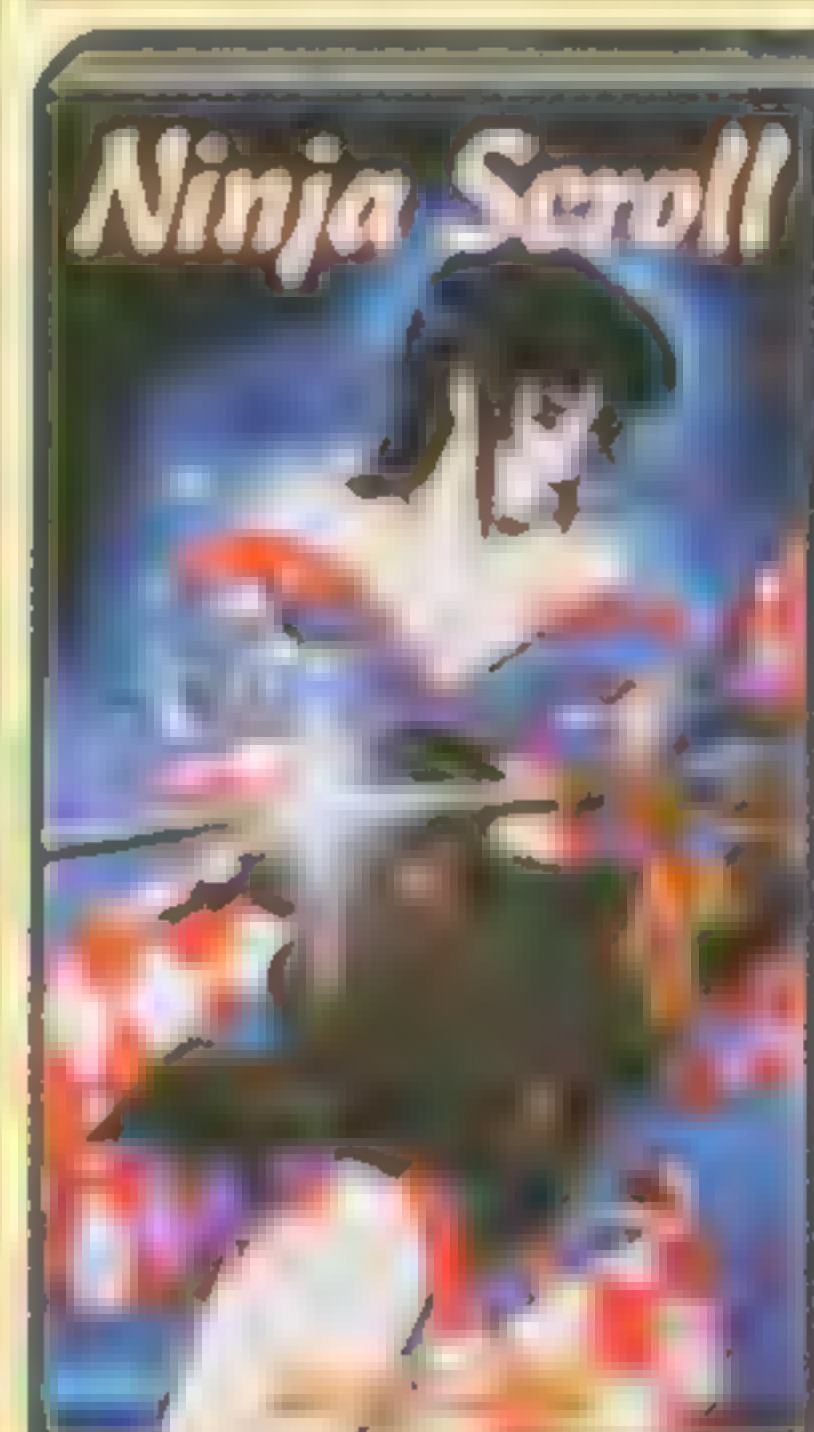
80 minuti
39.900 Lire
Dynamic

Mettiamo subito le cose in chiaro: non è la sorella di Capitan Harlock!, anche se hanno lo stesso padre (il mangaka Leiji Matsumoto), tutt'al più di Maetel (Marsha) di Galaxy Express 999. Finora Emeraldas non aveva ancora avuto una serie tutta a lei dedicata ed era apparsa solo come co-protagonista in Rotta SSX (la 2ª serie TV di Capitan Harlock), e come ospite in Galaxy Express 999 e L'Arcadia della Mia Giovinezza. Leiji Matsumoto, infatti, ha sempre voluto dare l'idea che le sue opere sono tutte ambientate in un unico universo e più o meno nello stesso tempo. Non da meno, in questi OAV, fanno un'apparizione Capitan Harlock, la nave Arcadia e Tochiro. E per quest'ultimo mi pare anche giustificato, visto che il tanto geniale quanto buffo costruttore delle navi gemelle Arcadia e Queen Emeraldas era l'amato della nostra bella piratessa dello spazio.

A dir la verità Emeraldas, in questi OAV, non è sempre in primo piano. La trama principale è la maturità che raggiunge un ragazzino di nome Hiroshi Umino, attraverso le disavventure della vita. Quali? Quelle d'incrociare la sua esistenza più volte col popolo di Alfreis, intenzionato come al solito a espandere il suo dominio sull'universo. Meno male che c'è Emeraldas a mettere tutto a posto senza scomporsi più di tanto.

Giovanni Vacillator Santucci

Al di là della trama, la serie di 2 OAV vanta una qualità tecnica impressionante. Un character design molto realistico che lascia però un alone di etereo alle donne. Delle animazioni fluidissime, colori vivissimi e brillanti. Computer grafica.... ehm, questa veramente è la nota dolente del prodotto, almeno per me. È troppa e la Queen Emeraldas renderizzata ha troppo il sapore di videogioco. Nonostante questo, ve lo consiglio vivamente.

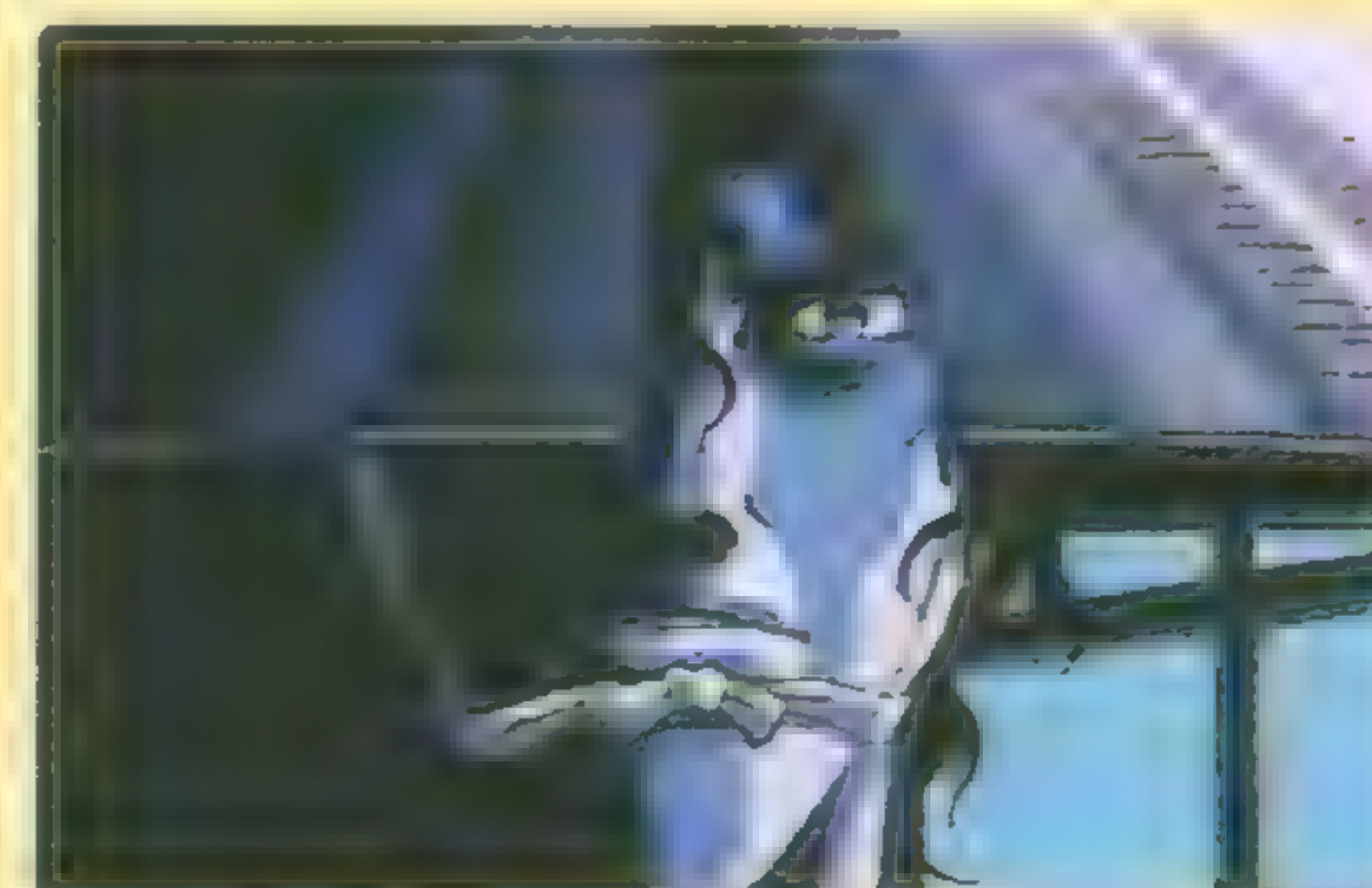
P.S. Emeraldas dona a Hiroshi la pistola di Tochiro, ma questa (stando alla serie TV GE 999) dovrebbe essere nelle mani di Tetsuro.

Giudizio Globale:

Ninja Scroll

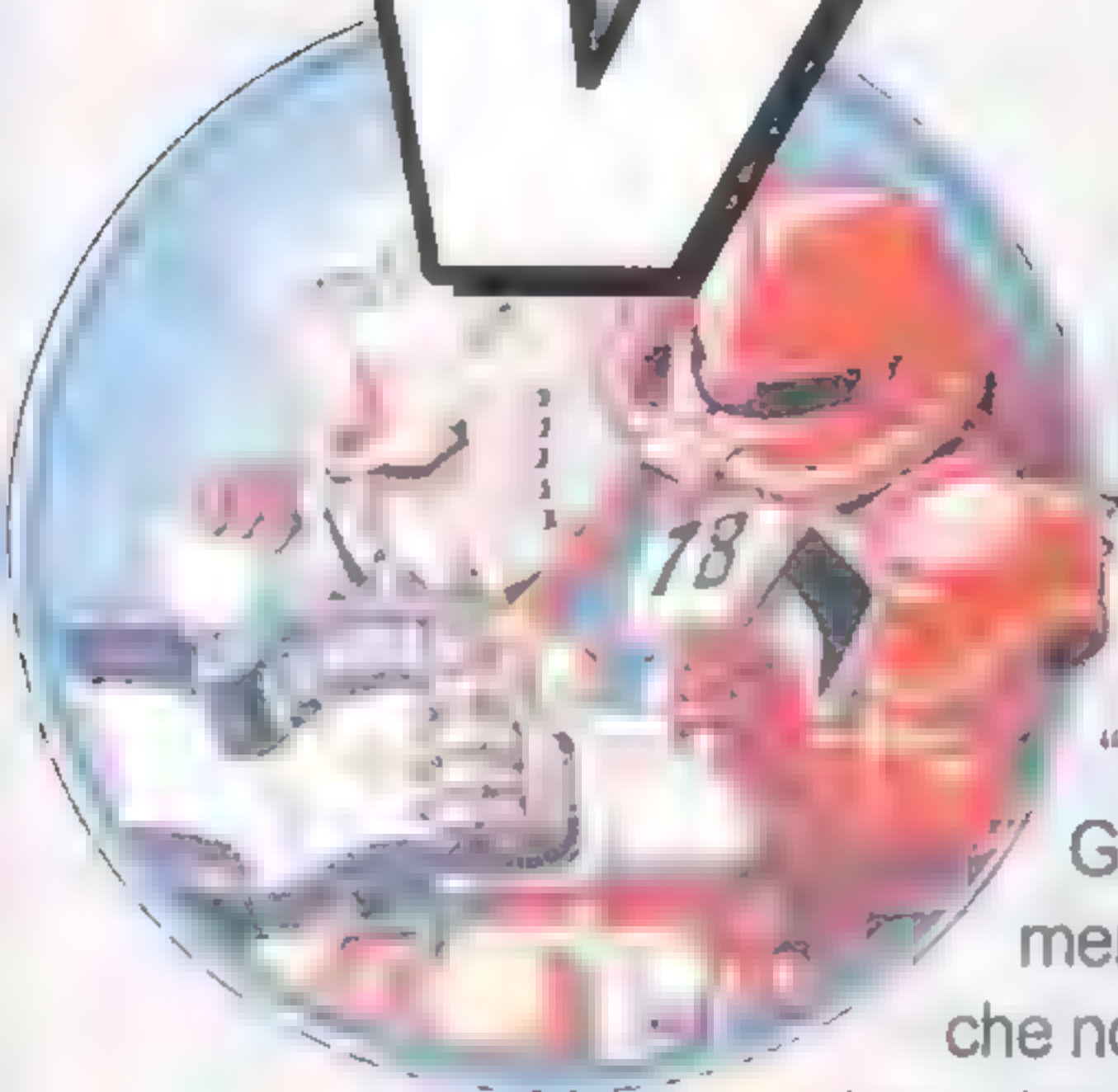
80 minuti
19.900 Lire
Yamato

Jubei Ninpucho, al secolo Ninja Scroll, ora che è stato pubblicato nella versione economica non può di certo mancare a nessun animefan che si possa definire tale! La trama gira intorno a Jubei, un ninja errante (vestito da samurai... boh!), che si diletta nel fare il mercenario. Incontrerà sul suo cammino Kagero, una ninja tanto affascinante quanto letale, con cui farà coppia, ehm, fissa, contro i demoni di kimon, fortissimi combattenti (dotati di armi tanto assurde quanto micidiali, dalle api alle alabarde spaziali all'esplosivo!) mandati da un suo eterno nemico, Genma... talmente eterno che sembra tornato dall'inferno, visto che era stato ucciso proprio da Jubei tempo prima...

La trama prende in considerazione veri avvenimenti storici del Giappone medievale, e dà una personale interpretazione a personaggi realmente esistiti, come lo shogun del buio. Tecnicamente questo film è eccellente in ogni particolare: animazioni fluidissime, colori sempre azzeccati con prevalenze di rosso e blu come Kawajiri (Cyber City, La città delle Bestie) ci ha abituati, disegni moderni e musiche sempre adatte. I personaggi sono affascinanti come non mai. Concludendo, mi preme ricordare con gioia la scena delle testate multiple che Jubei sferra a Genma. Deliziosamente rozza e rude, proprio come dovrebbe essere. Un mito!

Marco Mendo Guerra

Il film è bellissimo, che dire di più? È uno dei miei anime preferiti perché fonde perfettamente tanti elementi che adoro, come l'ambientazione (il Giappone medievale), l'azione (le migliori scene di combattimento fra samurai mai viste) e una storia coinvolgente. Straconsigliato a tutti, chi non lo guarda è un cippirimerlo (parole pesanti, eh? NdZelig).

Giudizio Globale:

∀ GUNDAM

Devo ammettere che quando mi sono messo alla visione di questo cartone, ero pieno di preconcetti. Già avevamo visto i disegni preparatori e gli abbozzi di trama, e ciò non mi rendeva estremamente felice. Il motivo è semplice: non sono d'accordo all'idea di sfruttare un nome per realizzare prodotti "differenti". Non è assolutamente la prima volta che ciò capita: V Gundam, G Gundam, Gundam Wing e Gundam Endless Waltz sono ancora fissi nella mia memoria. Specialmente gli ultimi due sono comunque prodotti validissimi, è solo che non capisco quale bisogno ci fosse di usare il nome Gundam per lanciare il prodotto. Stesso discorso vale per "Turn A Gundam". Non c'entra assolutamente niente con le saghe fantascientifiche del mobile suit bianco, ma nonostante tutto è bello! Come non decantarne lodi! Il character design di Akira Yasua (famoso per i videogiochi di Street Fighter II e Nightwarriors - Vampire Hunter) è molto particolare, supera le barriere dei personaggi "alla giapponese" presentando persone di stampo quasi occidentale. Non esiste più il personaggio oggettivamente bello (come uno Shia o un Conte Fersen). Inoltre, sarà che non sembrano supereroi né pretendono di esserlo, ma i personaggi sono molto credibili e il tutto dà l'idea di essere abbastanza realistico e credibile (brrr, penso ancora a Hero Yui di Gundam Wing, con le sue tendenze suicide). A rafforzare il concetto di sopra c'è una colorazione molto asettica.

La cosa che mi appassiona maggiormente è l'ambientazione. E straordinariamente incoerente, siamo nel 2345 e sembra di stare negli anni '20, sia per l'abbigliamento che per la tecnologia. Immediatamente mi viene alla mente Giant Robot, dove sì, sembra di essere nei favolosi tempi andati, ma lì trabocca tutto di tecnologia e Sisma Drive. Con quest'ottica è più giustificabile il mecha design dei Mobile Suit "lunariani", che ricordano molto le astronavi de "La Guerra dei Mondi" di H.G. Wells, anche se li trovo abbastanza ridicoli! Gundam stesso, benché ricordi sia nell'aspetto che nella colorazione i suoi predecessori, sembra un armadio a muro. Anche se, chissà, potrebbe esserci qualcos'altro sotto! Nella sigla iniziale si vedono dei fotogrammi della prima mitica serie (quella del 1978, vista in Italia). La regia è stupenda! Non puoi distrarti dal cartone, a meno che tu non lo voglia! La colonna sonora è di Yoko Kanno, bella, ma ormai i brani epici sono troppo già sentiti! Mi dà più calorie Escaflowne o Macross Plus.

Quindi consigliatissima a tutti quelli che vogliono seguire una bella saga di fantascienza, e se magari si fosse chiamata "Gli invasori della Luna minacciano la Terra", sarebbe stato un bel B-Movie all'italiana... Scherzo, se avesse avuto un nome meno altisonante è un po' più coerente, avrebbe avuto qualche fan in più.

GIOVANNI "VACILLATOR" SANTUCCI

La storia

Nel futuro, nel 2345 dell'era spaziale, l'uomo ha ritrovato la pace. A causa di ciò, ha dimenticato i frutti della tecnologia che una volta possedeva ed è ritornato alla vita semplice e umile, in un'epoca simil-pre-industriale.

Una dimenticata tribù di colonizzatori terrestri della Luna, i Moonrace, ha però mantenuto il progresso tecnologico e guarda ora al suo pianeta originario con occhi invidiosi. Il loro desiderio di ritornare è grande. Per realizzare il loro sogno i Moonrace prendono accordi con i signori della Terra per trattare una migrazione. Intanto viene anche mandata una spedizione scientifica di "Lunariani" per verificare le condizioni ambientali del vecchio pianeta. Di questa spedizione fanno parte Loran Seak, Kis Reje e Fran Dor, che entrano a far parte della popolazione terrestre. L'auspicato accordo però tarda a venire e i "Moonrace", inkazzati per i ritardi dei governanti della Terra, decidono di prendersi i territori che gli spettano con la forza. I signori della Terra però erano pronti a un'invasione extraterrestre, e avevano predisposto un esercito di aerei e macchine. Le armi dei Moonrace sono però giganteschi mezzi bipedi, tecnologicamente superiori, e le difese della Terra sono così in grave pericolo. Almeno finché non viene ritrovato nella roccia un antico manufatto proveniente dai tempi oscuri: il Mobile Suit Turn A Gundam.

Ironia della sorte, a pilotarlo è il "lunariano" Loran Seak, un uomo della Luna che scopre il modo di vivere terrestre, ne resta affascinato e decide di combattere per esso (un po' come i giapponesi che vengono in Italia e ci restano a fare le traduzioni! NdNami).

Questo può generare un'altra chiave di lettura della serie: in quel periodo l'uomo aveva una concezione circolare del tempo, in cui la vita veniva vissuta alla giornata, non in funzione della ricchezza o di un posto importante nella società, ma per sentire semplicemente la gioia di vivere. Con le industrie poi sono arrivati i treni, gli orari di lavoro, la produzione in serie e così l'umanità ha cominciato a vedere il tempo in maniera lineare. Questa concezione, che nella storia è quella del popolo della Luna, ci fa guardare sempre avanti, verso il prossimo treno, la prossima innovazione tecnologica. Così facendo, usiamo le nostre risorse e vediamo che esse sono limitate e prima o poi finiranno. Turn A Gundam è la storia dello scontro tra questi due modi di vivere (terrestre e lunare), un'occasione per ripensare (in piena epoca New Age) se la via che il mondo ha imboccato (con il Giappone in testa!) è quella giusta oppure no!

∀ GUNDAM

animazioni	8
disegni	6
musiche	6
trama	9
regia	9

+ Ha un look strano
+ Tomino è una garanzia
- E che Gundam è ...llo? (Peter Rei, ...ove sei?)
- Mi ricorda le foto di mia ...

IN DEFINITIVA... 9

Ma perché si chiama Gundam?

MOBILE SUIT UADDO

Tra tutti i Mobile Suit presentati sin qui, è l'unico che è stato disegnato da Kunio Okawara, al posto di Syd Mead. E un piccolo Mobile Suit alto circa 7 metri, la cui caratteristica è la spina dorsale. Essa si allunga dalla testa ai piedi e permette all'MS di compiere qualsiasi tipo di movimento. Ha come armamento fisso un "mitragliatore" a uomo e come optional un "joint booster" contro i MS. Stanno progettando di farlo apparire dopo la terza storia.
Guardandolo da questa angolatura si vede la forma della spina dorsale. E possibile che il suo nome derivi da "Uaddo" che significa "bastone" o "pezzo di legno" (e non da MS Word? NdEmanuele & Nami).

MOBILE LIB

Mobile Suit dei "Moonrace" per le operazioni di costruzione. Per questo il suo impiego è gestito non dai militari ma dai civili. Costruisce le strutture necessarie ai "Moonrace" usando il materiale delle astronavi di ritorno che sono atterrate sulla Terra. Inoltre ha la carlinga sulla testa. Durante la progettazione dell'anime questa figura ha lo pseudonimo di "Building".

MOBILE SUIT FLAT

L'origine di questo nome sembra provenire dalla sua forma. Loran, Kis e Fran hanno preso insieme l'MS Flat e sono scesi sulla Terra. Può trasformarsi sia in astronave sia in robot dalla forma umana, specialmente quando entra a contatto con l'atmosfera terrestre. Quello usato dal gruppo di Loran è attualmente sepolto in periferia.

MOBILE SUIT WADOM

Il nome "Wadom" sta per "Walking Dome". MS costruito per dominare la terra e usato nell'anno 2345, durante la prima parte del piano di ritorno dei Diana Counter. Alto circa 40 metri, ha dei missili e altre armi sulla testa, la cui superficie è ricoperta di "Nanoskin" come protezione. Dopo due anni dalla pacifica e silenziosa discesa sulla Terra di Loran arriva dalla Luna un altro messaggero, ma stavolta si presenta come un'arma con tutta l'intenzione di combattere. Ospita a bordo il sottotenente Po. L'armamento è concentrato tutto sulla testa: "Beam cannon", "Contraerea Vulcan", etc.

MOBILE SUIT SUMO

Mobile Suit usato dalle guardie del corpo di Diana Sorel, soldati scelti dei "Diana Counter". Per questo le sue capacità non sono da sottovalutare. Ma il vero potere dell'MS verrà rivelato soltanto più tardi. Il pilota principale è Harii Hodo, il capo delle guardie principali. Inoltre se il suo nome derivi o meno dal "Sumo" è uno degli enigmi che non saranno chiariti nella storia...
La presenza del "Ransel" nella parte posteriore fa capire che il design di questo MS è molto simile a quello precedente. Inoltre dal bacino al ginocchio è molto simile a "Turn A Gundam".

MOBILE SUIT TURN A GUNDAM

La montagna "Aku", alias "Mountain cycle", è un monte a nord di Vicinity, città del territorio di Ingressa. Ai suoi piedi c'è una statua di pietra chiamata "White Doll" che è divenuta lo sfondo per la cerimonia della maggiore età. Proprio durante il giorno del compimento della maggiore età di Loran e Soshie, quasi in risposta all'inizio della strategia dei "Diana Counter", compare dalla statua di pietra un Mobile Suit. E il "Turn A Gundam". Alto circa 20 mt., gli abitanti della Terra lo chiamano "Bambola Meccanica" o "White Doll". Anche la parte posteriore è diversa dall'immagine classica dei Mobile Suit. Ha una concavità al posto del "Ransel" (olandese, significa un tipo di zaino). Inoltre il disegno delle gambe è sorprendente, ma la sua funzione è sconosciuta. La forma della mano rispecchia quella dei vecchi MS.
Il portello sul petto funge da ingresso all'hangar dei missili, inoltre al risveglio nella statua di pietra "White Doll" ha un fucile a raggi. La sua potenza è incalcolabile.

Gli eroi della Luna

Loran Seak

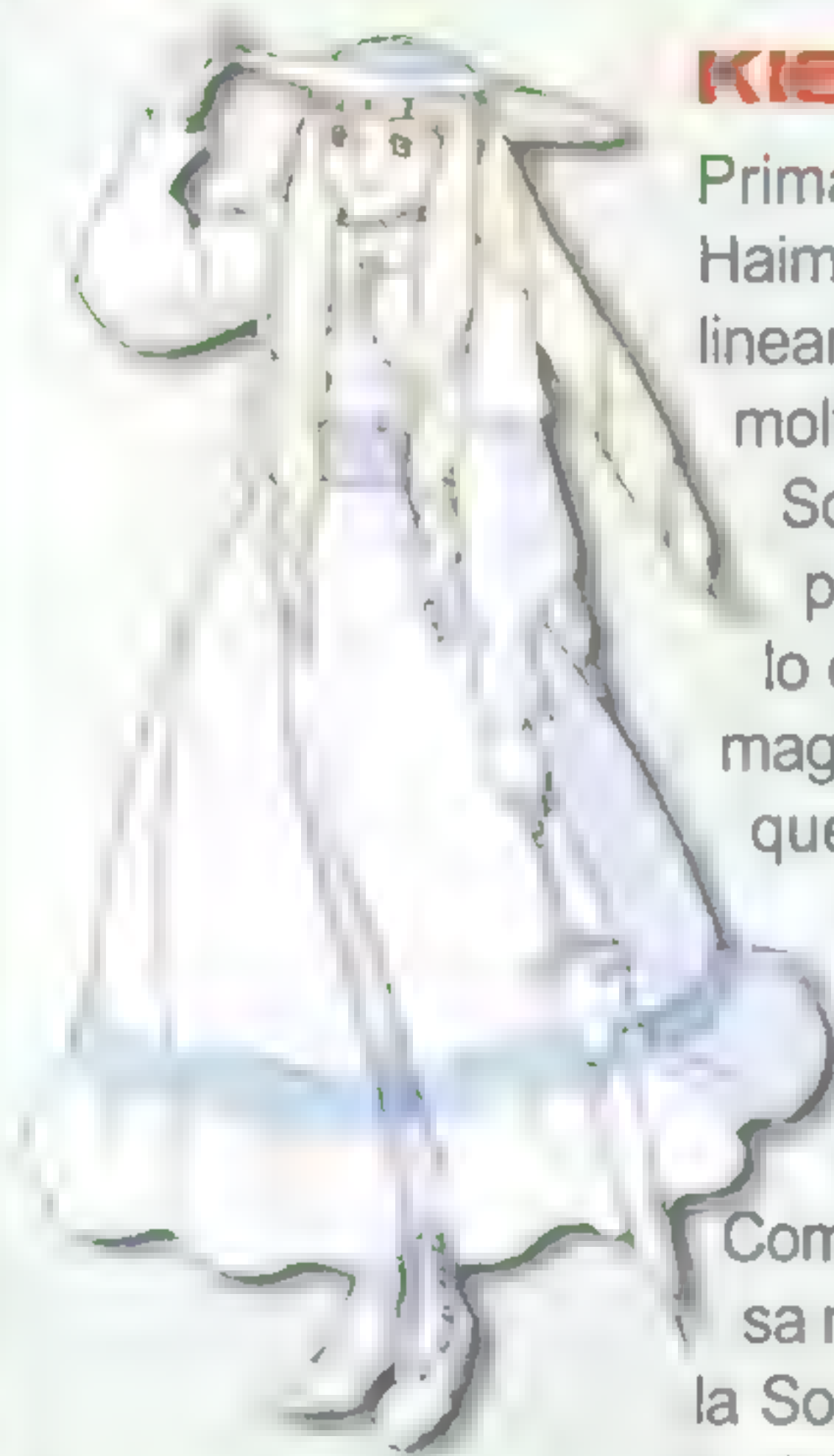
Quando aveva 15 anni è arrivato dalla Luna per delle ricerche sulla Terra. E il discendente del popolo lunare "Moon-race". E stato aiutato dalle sorelle Haim che lo hanno fatto lavorare nella miniera del padre. Dopo un po' è stato nominato autista e ha avuto il permesso di partecipare alla cerimonia della maggiore età. Però in quel giorno, il solstizio d'estate del 2345, l'esercito della Luna "Diana Counter" inizia il piano di ritorno. Appare il Mobile Suit "Turn A Gundam" dalla statua di pietra White Doll, teatro della cerimonia per la maggiore età... Loran si trova lì e sale sul Turn A Gundam. Il ragazzo desiderava la pace fra la Terra e la Luna, ma ora deve combattere come pilota per l'esercito popolare terrestre "Mirisha", schierato contro la Luna...

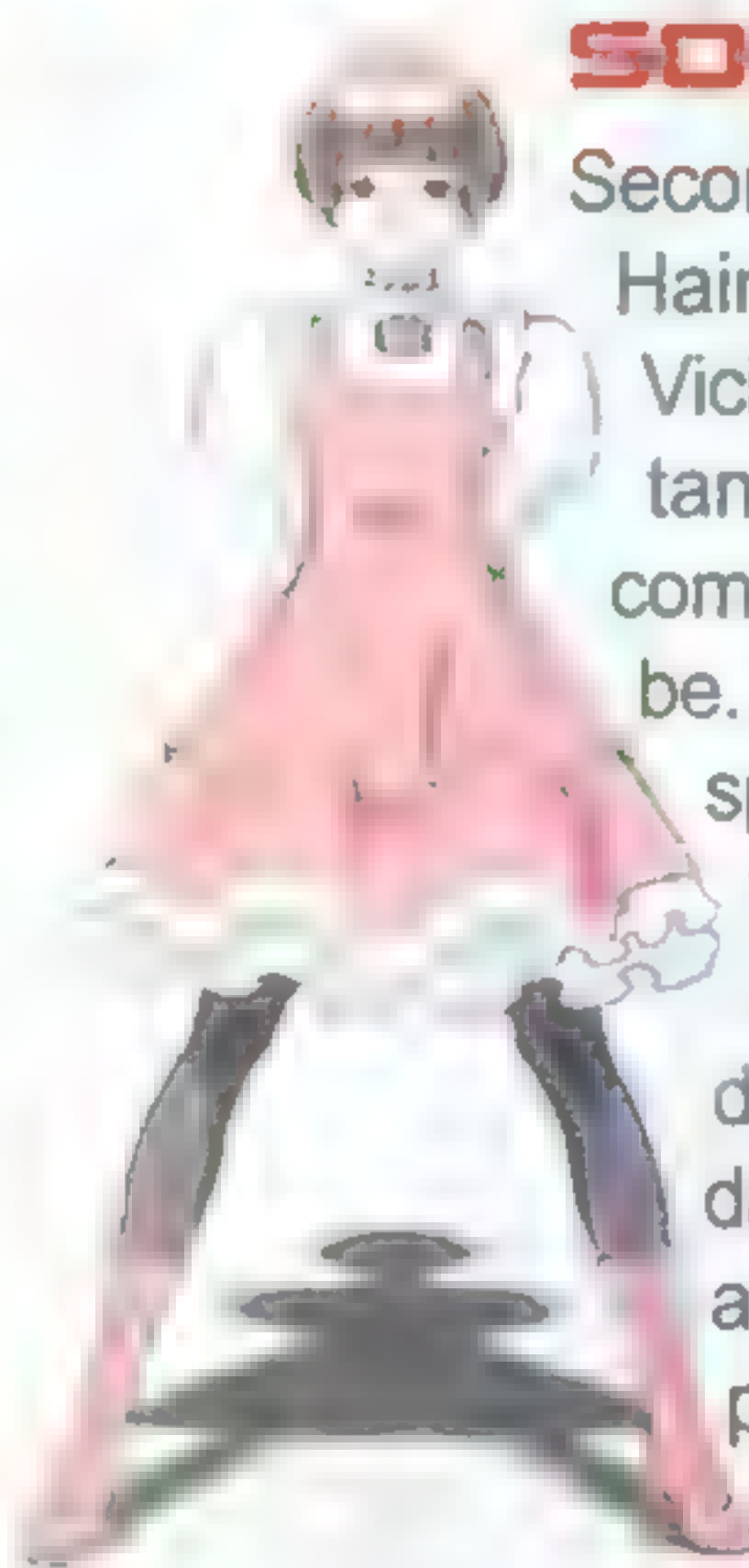
Kis Reje

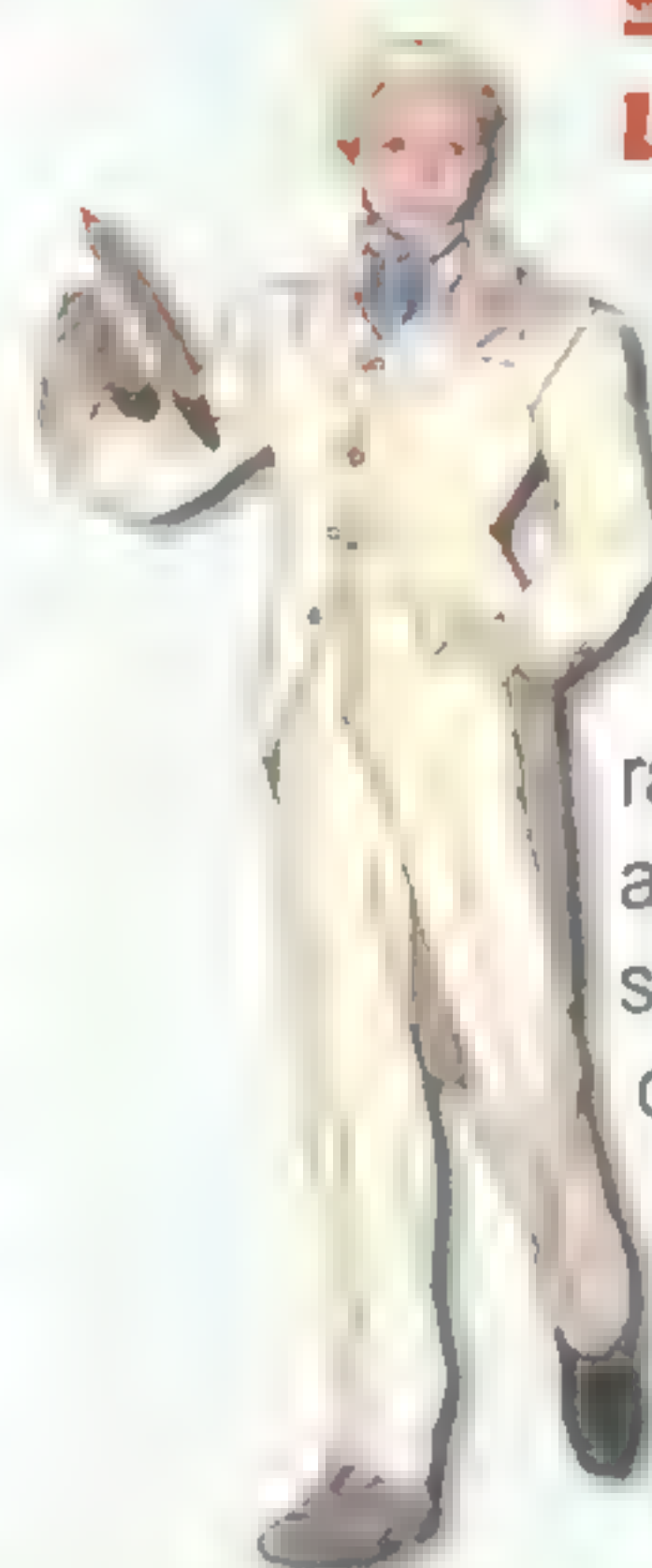
Ragazzo di 17 anni, sceso sulla Terra con Loran. Sta lavorando come apprendista in un forno. Il suo sogno è quello di avere un panificio e far mangiare del buon pane a tutti i suoi compagni che arriveranno dalla Luna.
Questi ragazzi scesi dalla Luna non avevano intenti bellicosi, volevano soltanto vivere pacificamente...

Fran Dor

Ragazza scesa dalla Luna con Loran e Kis. 17 anni. Aspira a essere una giornalista e sta lavorando nella tipografia di un giornale. Kis e Fran lavorano sulla costa est del continente "Nord Ameria" (ex Nord America), in una citta chiamata "Nox", capitale del territorio "Ingressa".

Le persone della Terra

Kieru Haim

Prima figlia della famiglia Haim. E bella e intelligente. I lineamenti del suo viso sono molto simili a quelli di Diana Sorel, il comandante del popolo della Luna e l'idolo di Loran. Ha compiuto la maggiore età e ora sta frequentando l'università di Nox, ma in realtà spera di lavorare accanto a Gwen, facendo carriera il più presto possibile. Comincerà a sentirsi confusa nei confronti di sua sorella Soshie, divenuta un soldato dei "Mirisha".

Soshie Haim

Seconda figlia della famiglia Haim, illustre famiglia di Vicinity. E vivace e ogni tanto non si comporta come una signorina dovrebbe. Odia la vita comune e spera di arruolarsi nella "Mirisha". Dopo la perdita del padre il suo desiderio diventa realtà e, dato che sa pilotare gli aerei, viene nominata pilota di MS. E particolarmente interessata a Loran.

Gwen III Lineford

Figlio della famiglia Lineford, proprietaria del territorio Ingressa che include Vicinity e Nox. Negozia segretamente con i "Moon-race" e ha un progetto di autodifesa per la Terra di cui sono tutti all'oscuro. Ha fondato il gruppo "Mirisha", sta cercando di industrializzare la società, e sta facendo degli scavi per cercare le macchine della storia oscura. Non si sa perché chiama Loran "Lola". 19 anni.

I Moonrace

Diana Sorel

E la regina della Luna e governa i "Moon-race". E l'idolo di Loran. Sta attuando il piano di ritorno sulla Terra comandando i "Diana Counter", che han-no il privilegio di portare il suo nome. Ha lo stesso aspetto di Kieru. Riguardo a Hari Odo, capitano delle sue guardie del corpo, è un ufficiale di classe superiore, co-manda l'MS Sumo e simpatizza per l'ambiente terrestre. Sarà un personaggio importante nella storia.

Phil Akkaman

Sente che la presenza di "Turn A Gundam" rappresenta una minaccia, così ha ordinato al sottotenente Po di catturarlo. Riguardo alla conquista della Terra, ha intenzione di usare anche misure drastiche. Ha il grado di capitano. 25 anni.

Colonnello Aji

E stato il comandante della prima parte del piano di discesa sulla terra dei Diana Counter e conosce la storia oscura. Vuole una conquista pacifica, così sta facendo delle trattative con Gwen, però...

Po Eiji

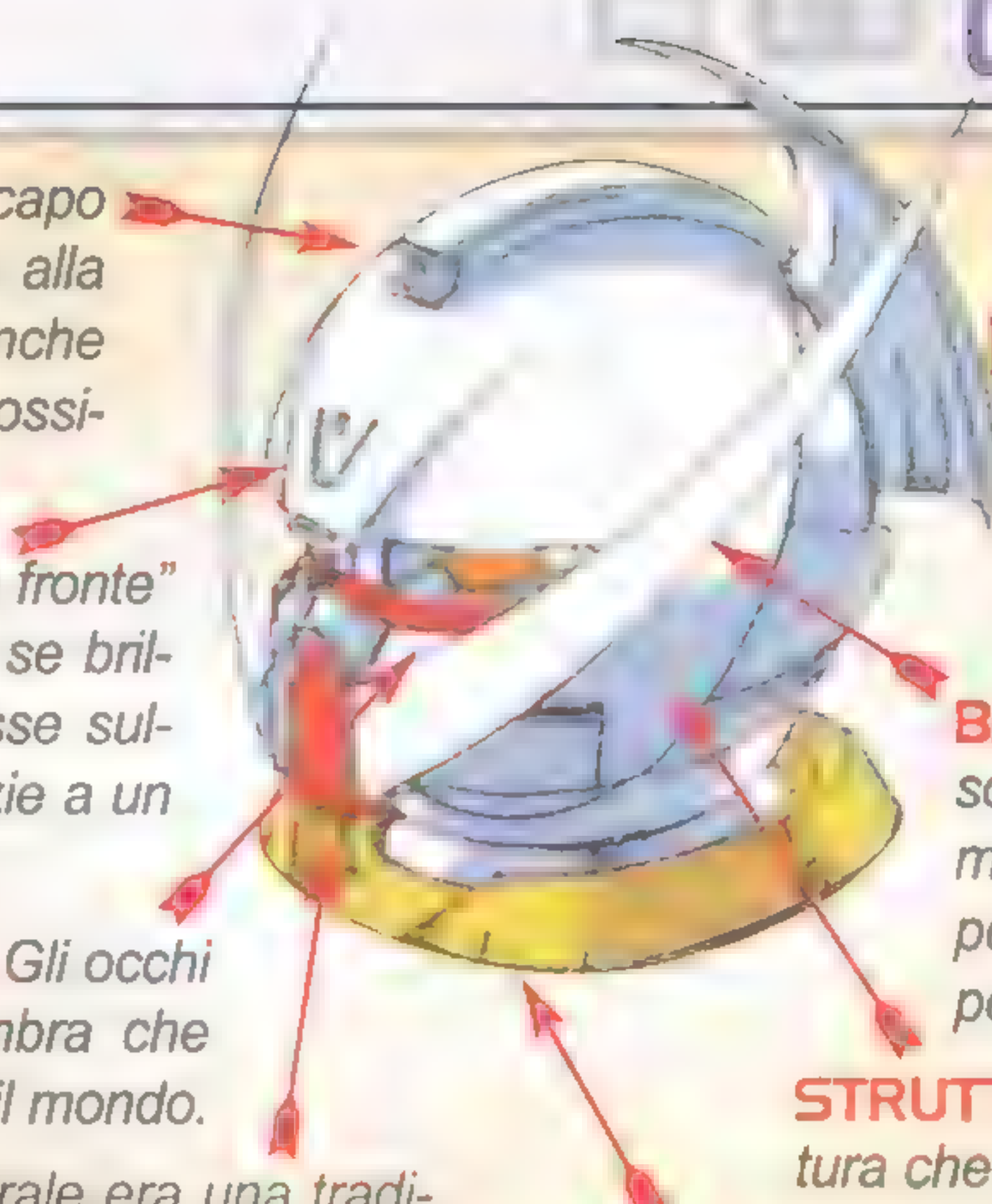
Nel corso della prima parte del piano di ritorno dei Diana Counter scende con l'MS Wadom per sottomettere Nox. Per la prima volta si scontra con Turn A Gundam, che era apparso dalla statua di pietra e che rappresenta una minaccia al suo potere. Prende ordini dal capitano Phil e vuole catturare Turn A Gundam con la truppa degli MS Uaddo. Grado sottotenente. 20 anni. Maschio (?!? NdR)

L'arrivo di Loran, Kis e Fran sulla Terra a bordo del loro Mobile Suit Flat

ROTAIA FRONTALE: *Sulla sommità del capo c'è una parte che sembra un'acconciatura alla ultimo dei mohicani o una rotaia. Sembra anche che sia uscita dal cranio facendo "Voilà". E possibile che aprendosi ne esca un'arma.*

TURN A SYMBOL MARK: *Il "simbolo sulla fronte" è il requisito di un eroe. Sarebbe fantastico se brillasse durante il combattimento e se lasciasse sull'avversario il marchio a fuoco di Turn A grazie a un raggio laser mortale. (Delirante! NdR)*

IL SEGRETO DEGLI OCCHI INFOSSATI: *Gli occhi di Turn A sono leggermente arretrati. Sembra che abbia un secondo volto dietro, e da lì guardi il mondo.*

BOCCHETTA PER L'ARIA: *Lo spacco laterale era una tradizione di Gundam, ma nel caso di Turn A si è trasformato in un respiratore (in originale "Mouthpiece Aqualung"). Non c'è dubbio che questa sia la parte per la ventilazione.*

CRESTA: *Il "Chonmage" (il codino dei lottatori di sumo) è anch'esso una tradizione di Gundam. Però se lo guardiamo da sopra sembra essere la coda di un pesce rosso. Non vi sembra che ci sia un qualche significato nascosto? Tutto ciò non è sconvolgente? (Senza dubbio! NdNami & Emanuele)*

BAFFI TURN A: *La cosa più particolare di Turn A sono questi "baffi". Così vengono chiamati nell'anime. Sganciandoli li utilizzerà come armi? E un peccato se pezzi così taglienti vengono usati solo per aumentare il fascino.*

STRUTTURA DEL VOLTO: *Il viso di Turn A ha una struttura che sembra interamente coperta da un guscio.*

TURRET: *Il disegno del collo fatto con una sovrapposizione di tante torrette circolari o frange dà l'impressione di essere una struttura meccanica reale!*

Evviva, che bello! È iniziata una nuova serie di Gundam! Vado subito a piazzarmi davanti alla TV e me la vedo tutta quanta! Peccato solo che non c'è quel figo del maggiore Shia!

SPALLA TURN A: *Ha una forma che sembra adatta alla trasformazione. Se la apriamo ne uscirà un'altra testa?*

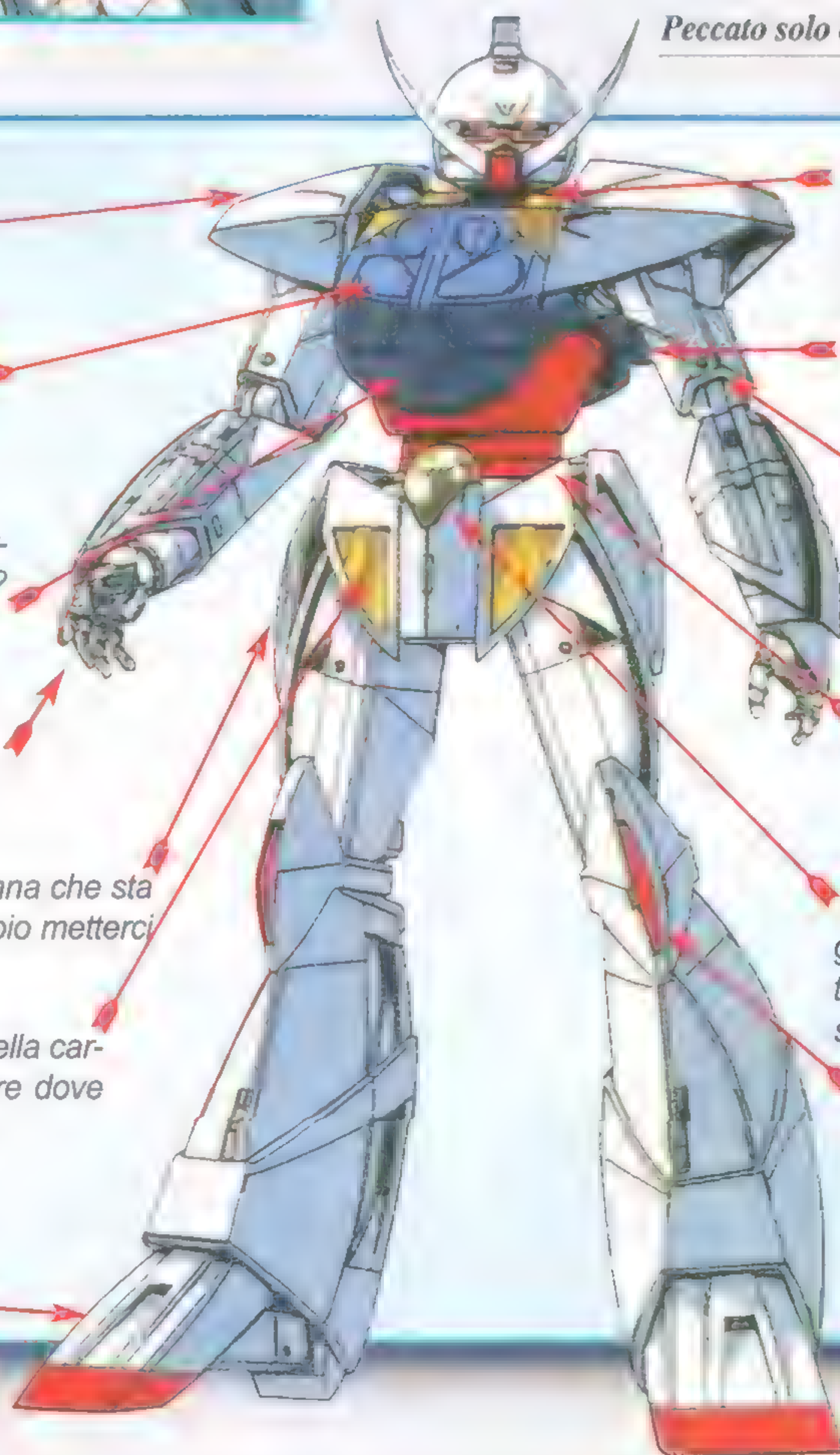
FORO GIGANTE PER VITE: *Sembra questo. Forse se agiamo in questo posto il petto si aprirà come un armadio e farà "Bubusettete"! Sembra anche una seconda faccia.*

PETTO TURN A: *Al centro del petto c'è una linea verticale che lo divide in due. E dove mette via la testa? Oppure dove compare un'enigmatica arma mortale? Comunque è una parte fondamentale.*

MANO TURN A: *Ha la stessa mano degli esseri umani. In questo modo gli MS possono maneggiare le armi e avere una certa gestualità.*

PINNA LATERALE: *Ciò che si vede sembra una pinna che sta sul bacino. L'uso vario che se ne può fare, ad esempio metterci una fondina, è divertente.*

PINNA CENTRALE: *Due pinne che bloccano i lati della carlinga. Trasformate diventano un impennaggio? Inoltre dove cambia il colore sembra che sia una fonte di calore.*

PIEDE TURN A: *Anche sul piede c'è uno spacco. Mi piacerebbe dire che serve a lanciare missili, ma non sembra che sia abbastanza capiente.*

COLLO CILINDRICO: *Il collo ha forma cilindrica con una struttura tale da consentire una rotazione di 360 gradi: ciò rende un movimento di collo più realistico.*

STRUTTURA DELLA SPALLA: *Il meccanismo che sostiene la spalla non è molto chiaro negli schizzi preparatori.*

FORO MECCANICO: *Foro rotondo presente dappertutto. E impossibile che sia un foro per le viti, comunque simbolizza che i meccanismi di Turn A Gundam sono stati prodotti industrialmente.*

VITA TURN A: *Anche la vita è diventata cilindrica, sembra che possa girarla di 360 gradi. Se si trasformerà ci sarà un grande cambiamento qui attorno.*

XXX TURN A: *XXX significa "posto di pilotaggio" (in giapponese sono tre kanji). Non fraintendete, comunque le cose importanti stanno sempre in mezzo alle gambe (??? NdR).*

GINOCCHIO TURN A: *Sul ginocchio c'è una protezione, la quale a sua volta ha uno spacco. Anche questo pezzo può essere equipaggiato, ma nel passato degli MS non troviamo simili esempi. Comunque proprio per questo ci speriamo di più.*

MANGA!

Patlabor ©Masami Yuki

Sono passati quasi tre anni da quando l'ultimo volumetto di Rough è apparso in edicola ma non sono bastati ai fan per dimenticare il maestro Mitsuru Adachi. Finisce la recessione mangosa e riappare finalmente il cantore degli amori adolescenziali con ***Touch***, opera da cui è stata tratta una serie TV conosciuta in Italia con il titolo "Prendi il mondo e vai". La trama vede coinvolti due gemelli - Kazuya figo e vincente e Tatsuya ultra-sfigato - e Minami, una ragazza che, per la gioia degli Adachiani, sembra oscillare eternamente tra i due. Per chi non ha mai assaporato le leggere e diluitissime emozioni che quest'autore riesce a regalare, è consigliabile leggere due volumetti per volta. Rimanendo in tema di grandi ritorni, riappare finalmente uno dei manga più sottovalutati in Europa (avrei potuto dire d'Italia ma dicono che ora siamo tutti cittadini europei...): ***Patlabor***! Una commedia umoristica travestita da serie robotico/poliziesco/fantascientifica. Graficamente non sarà il massimo ma volete mettere la gioia di rivivere le avventure di quella banda di matti del secondo plotone! Tra l'altro qui lo stop and go tra la prima parziale pubblicazione della Granata Press e quella attuale della Star è durato un tantino in più... per la serie "pubblicità progresso" vi informiamo che esiste anche una bellissima trasposizione in OAV (cioè episodi a cartoni animati in videocassette) e 2 film cinematografici, tutti pubblicati in Italia dalla Yamato Video.

Avevo promesso di riparlare di *UP!* quando questa testata avesse proposto qualcosa d'interessante e come sempre rispetto i patti: dopo l'insulsa parentesi di *Zeorymer* inizia la serializzazione del divertentissimo ***The Last Man*** del sorprendente Tatsuya Egawa. Una storia in cui una ragazzina stupidissima e suo fratello trovano un giovincello completamente nudo per strada col cervello che sembra un foglio immacolato. Poche le concessioni all'erotismo - concentrato quasi tutto nelle ultime tavole - e moltissime all'umorismo. Ma ora lasciamo perdere il sesso perché, essendo dei veri duri, preferiamo di gran lunga la violenza, siete d'accordo, vero? No, eh? Ci avrei scommesso... Vabbè, voglio assecondarvi.

Loan Knight 2 ©Akihito Yoshitomi

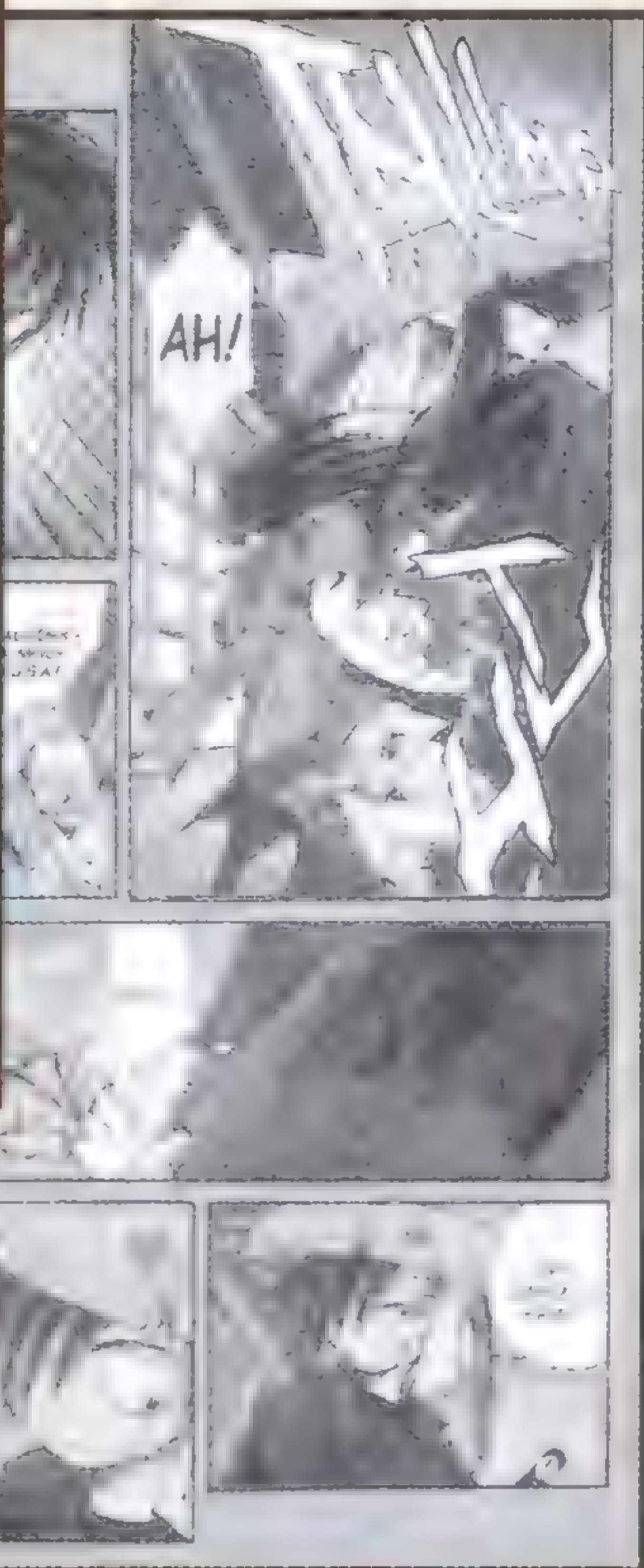
I''s ©Masakazu Katsura - Capitan Tsubasa ©Yoichi Takahashi

Tra i manga contenuti in Express ci sono anche I''s di Masakazu Katsura e Holly & Benji di Yoichi Takahashi

Continuiamo col quinto volumetto di ***Feel 100%***, di cui avevo già accennato qualcosa nel numero 3 di benkyo! Anche qui i sentimenti la fanno da padrone ma, a differenza dei concorrenti, ha un tono indubbiamente più adulto che lo avvicina di più alla realtà, senza peraltro abbandonare quell'umorismo "sguaiato" che lo ha sempre contraddistinto. Riuscirà quel truzzone di Paul a conquistare la dolcissima Cherie? Non ve ne frega nulla, ok. Volete le emozioni forti, voi, eh? Volete il sangue, eh? No!? Ancora no?? E sia, visto che questo numero vede come protagonista incontrastato Katsura, è opportuno spendere due righe anche sulla sua ultima fatica serializzata su *Express*. Dopo alcuni episodi piuttosto irritanti sembra che ***I''s*** inizi a decollare, se non altro per merito del personaggio/spalla Teratani che è un Vero Fesso™. Se aggiungiamo che all'evoluzione della trama resta invariata la percentuale di vignette "voyeur", è lecito sospettare che la testata in questione si regga in gran parte su questo manga e, naturalmente, sulle storie del giovane Kenshiro. Stanotte comunque danzerò attorno a un totem e mangerò argilla fredda affinchè gli dèi impediscano il proliferare di formule editoriali simili a Express. Non se ne può più di leggere 20 misere pagine al mese! E scandaloso! I manga si pubblicano in volumetti, cosi perlomeno siamo liberi di scegliere quelli che vogliamo comprare, non vi sembra?

Bene, sono incazzato! Ora possiamo passare alla violenza e a chi non è d'accordo come minimo gli taglio le unghie! Iniziamo

Feel 100% ©Culturecom L.T.D.

Kurogane ©Kei Tome

Kurogane non è il più bel manga che abbiamo mai letto, ma se cercate sangue e teste mozzate allora fa per voi. Se vi piace il genere non potete assolutamente farvi sfuggire "L'Immortale" (Comic Art)

Touch ©Mitsuru Adachi

per gradi con ***Mythos - Cavaliere in Affitto***, pubblicato a partire da luglio per la Planet Manga. A essere sinceri non è propriamente un manga violento ma di tanto in tanto si sguaina una spada e si accoppa qualche mostro e tanto basta. Il protagonista è un ragazzo coperto di debiti che offre i suoi servigi in cambio di soldi. Niente male come plot se non fosse che - almeno nel primo volumetto - lo stesso autore non ci badi molto e punti molto di più sull'avventura umoristica. Un Fantasy con qualche strana contaminazione orientale (le meduse...) ben disegnato, leggero e divertente, dal papà del più famoso *Eat-Man*. Passiamo finalmente alla vera violenza con ***Kurogane***, un altro manga ambientato nel medioevo giapponese! Già, sembra che questo genere stia riscuotendo un certo successo in Italia... a distinguerlo dalla massa è lo stranissimo protagonista, un formidabile killer in fin di vita, raccattato da un genio della meccanica che lo trasforma in un ancor più temibile (proto)cyborg! Mi ricorda un po' Robocop... in definitiva poco coinvolgente ma con una buona quantità di teste mozzate.

Ora, come di consueto, i consigli della nonna: se vi capitasse un giorno di trovarvi davanti i due volumi targati Magic Press di ***Brooklyn Dreams*** - una bellissima autobiografia a fumetti, trasfigurata e spettacolarizzata dalla distorta lente dei ricordi - fate come "l'omino delle norme per l'esodo dai locali in caso di emergenza": correte (a comprarli)!

EMANUELE "ZEUS" CARBONE

Top 10

Rieccoci anche questo mese con la top 10 dei manga più venduti in Italia:

1	*Fortified School 3*	*Star Comics*
2	*Maison Ikkoku 8*	*Star Comics*
3	*Lamù 28*	*Star Comics*
4	*Dragonball Z anime comic 7*	*Star Comics*
5	*Slam Dunk 37/38*	*Planet Manga*
6	*Mazinsaga 3*	*Dynamic Italia*
7	*Patlabor 1*	*Star Comics*
8	*Utena 4*	*Star Comics*
9	*Cat's Eye 3*	*Star Comics*
10	*Bastard!!*	*Planet Manga*

Dati raccolti presso: Casa del Fumetto, Via Nais 19/29, Roma, Tel. 06-39749003 e Star Shop Distribuzione, Via Dell'Acciaio 9, Zone ind.le Ponte Felcino (PG), Tel. 075-6919931

The Last Man ©Tatsuya Egawa

BROOKLYN DREAMS

WARRIOR NUN AREALA

MANGA!!

©Ben Dunn

Da qualche mese a questa parte la rivista nipponica AX sta regalando ai suoi lettori, con ogni numero, un opuscoletto chiamato GigaX, che contiene alcuni manga realizzati apposta per AX. In questa pagina voglio parlarvi di uno dei manga proposti su GigaX, una storiella di 16 pagine che, nonostante la brevità, presenta diversi elementi d'interesse. Il titolo? Warrior Nun Areala! Quelli di voi che s'interessano anche di comics si staranno chiedendo "ma che sta dicendo? Areala è americano al 100%"... Infatti questa storiella, a opera di Run Ishida, vuole essere un omaggio al fumetto originale di Ben Dunn, pubblicato dall'Antarctic Press. Praticamente una rilettura in chiave manga, niente di più. La storia non è niente di eclatante: in breve la suora guerriera viene chiamata a combattere contro un demone che sta infestando una scuola femminile. Il disegno di Ishida è molto pulito e aggraziato, un piacere a vedersi. E le ragazze (cioè la suora e il demone) sembrano fatte apposta per solleticare gli ormoni di qualcuno... Vista la grande influenza che i manga hanno avuto su Dunn, dev'essere stata per lui una grande soddisfazione vedere un suo fumetto ricevere un simile omaggio!

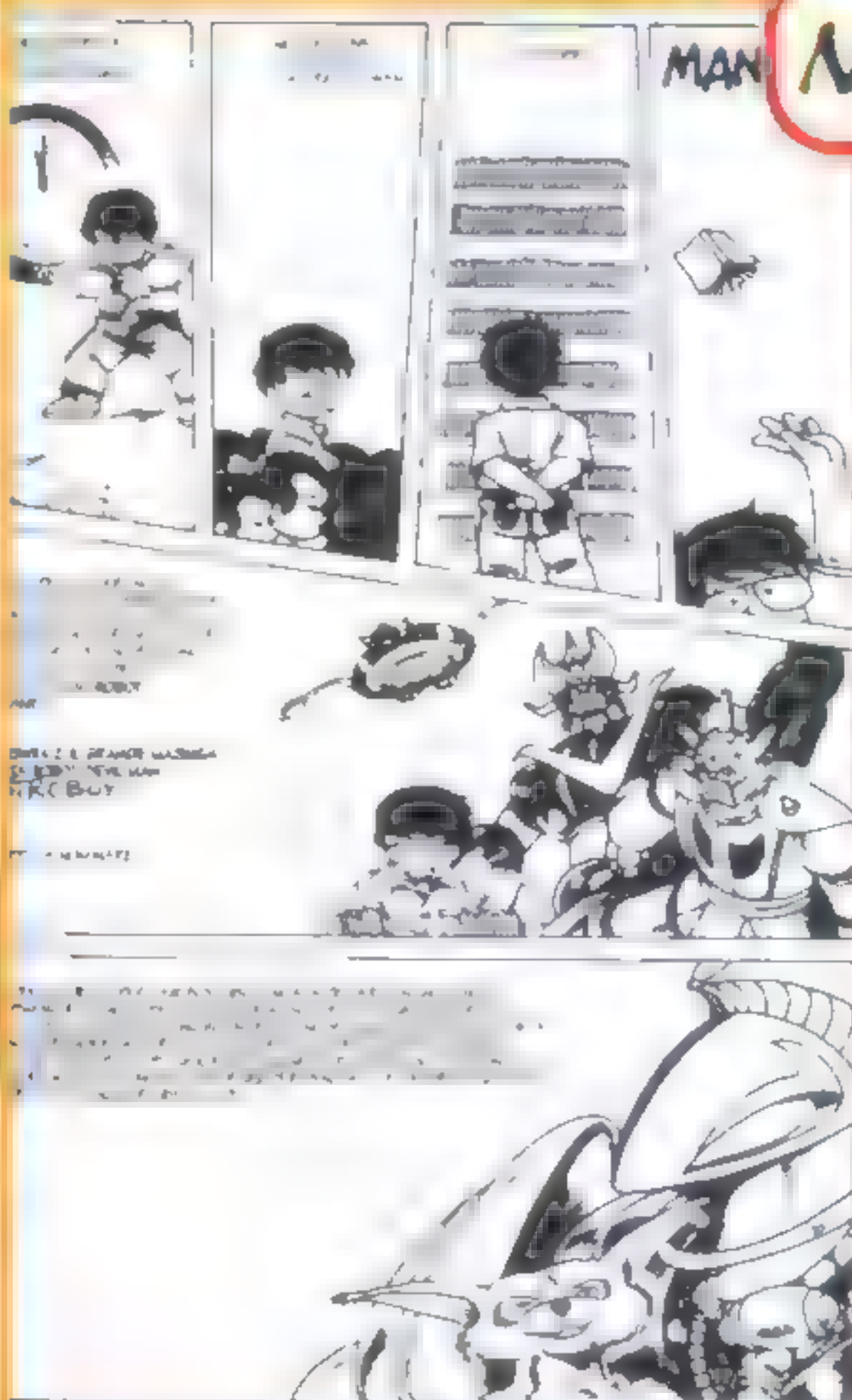
CLAUDIO "TOTORO" ALVIGGI

Qui a sinistra un'illustrazione dell'Areala originale

A destra, la copertina del primo volume di "Ninja High School" pubblicato anni fa in Italia. Grazie a questo fumetto Ben Dunn ha acquistato grande popolarità in America.

NINJA HIGH SCHOOL

Questo nome non vi è nuovo? Infatti Ben Dunn è già stato pubblicato in Italia qualche anno fa, vi ricordate di Ninja High School (1993, General Press)? Dire che Dunn pesca a piene mani al patrimonio iconografico e caratteriale dei manga sarebbe riduttivo... sento una vocina che sussurra "scopiazzatura" con un megafono da 1500 decibel, ma rischio una querela quindi è meglio mettere a tacere la vocina... SBAMM!

Dicevo, l'ispirazione per NHS viene principalmente da capisaldi dei manga (o meglio degli anime) quali Lamù e Project A-Ko, ma non mancano apparizioni e citazioni: Kenshiro e Nausicaa, solo per dirne due. A ogni modo questo fumetto è, volendo essere magnanimi e diplomatici, una schifezza immane, quanto di più brutto mi sia mai capitato di vedere dopo Vacillator che si metteva in posa per le foto redazionali (e meno male che dovevi essere magnanimo e imparziale... NdReda) (Volete sentire la versione "senza peli sulla lingua"? NdTotoro) (No, grazie... NdR). Se per caso questo articolo vi ha fatto venire voglia di saperne di più su Ninja High School allora fate qualcosa di interessante (come allevare un tucano? NdGuybrush Threepwood) ma, PER CARITA, non leggetelo! Non voglio responsabilità!

net surfin'

Questo mese speciale sugli **Hentai** a cura di *Uby*, con alcune indicazioni che sicuramente aiuteranno i cercatori di immagini alle prime armi, e anche qualcosa per i più esperti. Ricordo che tutti i siti in questione sono indicati a un pubblico maggiorenne.

Wedding Hentai Angel

http://wha.web1000.com/index.html

Siete alla ricerca di immagini dai migliori videogiochi hentai mai prodotti? Allora questo è il sito che fa per voi. Gli aggiornamenti non sono molto frequenti, ma i contenuti sono tra i migliori di tutta Internet. Merita sicuramente di essere al 1° posto nella vostra lista dei preferiti.

Bishojo's Inn

http://browse.to/binn

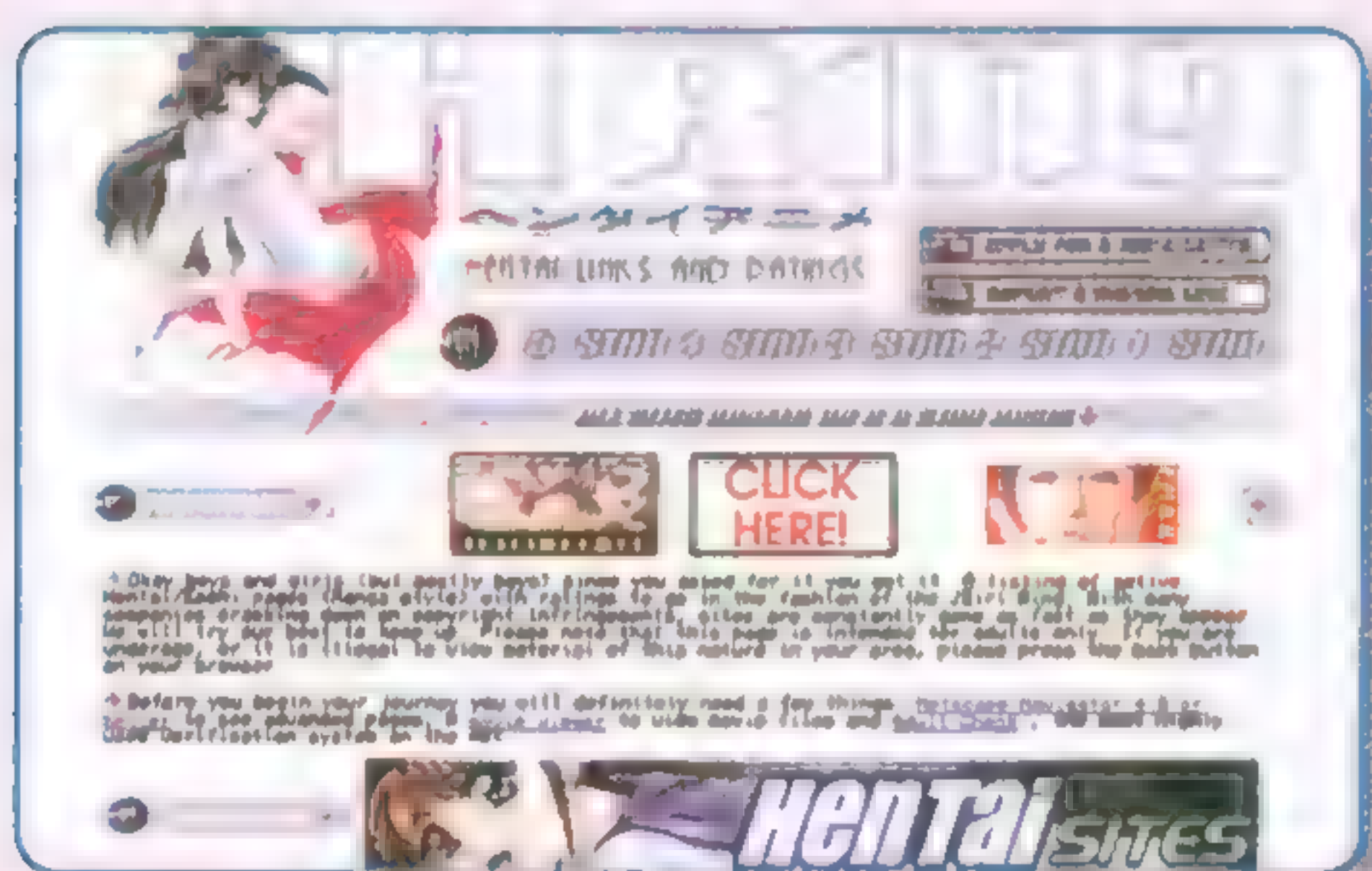
Sempre in tema di videogiochi hentai, questo sito è un posticino davvero niente male. Nonostante la grafica semplice e il poco spazio WEB di cui dispone, il sito è ben tenuto e aggiornato ogni settimana. Vale davvero la pena di visitarlo spesso.

Krazy Kat's Ecchi.T.M.L

http://ecchitml.fsn.net/

E per completare la terna, ecco un altro sito tenuto molto bene. 20 Megabyte di spazio WEB aggiornati ogni 15 giorni con le serie complete dei migliori videogiochi hentai. Tra l'altro, è tenuto dal gestore dell'Hentai Series Ring, a cui si può accedere dalla sua pagina principale. Non lasciatevelo sfuggire!

H Ring

http://www.jgirls.com/hring/

E ora visitiamo l'H Ring, per la gioia di chi vuole di più. Attivo da più di 3 anni, è un punto di riferimento per chi cerca siti hentai di qualità, con graduatoria dei siti elencati da 1 a 5 stelle. Nota: alcuni dei (migliori, sigh!) siti elencati nell'H Ring necessitano di un accesso AdultCheck™ per l'ingresso.

Videogiochi in prova

http://login.samart.co.th/~knight/

Ecco invece un sito diverso: qui, oltre ad acquistare videogiochi hentai a prezzo ridotto, è possibile anche scaricarli direttamente dalla rete per provarli prima dell'acquisto! Ovviamente dopo 24 ore di prova bisogna cancellare il gioco scaricato che, se piace, va comprato originale.

E se ancora non basta...

http://www.hentairing.com/

...ecco l'indirizzo dell'Hentai Ring che, con oltre 120 siti nel suo elenco, è in grado di soddisfare anche l'appassionato più esigente, non solo sui videogiochi ma anche sui manga e gli hentai in generale. Buona Ricerca!

soundtrack

Nessuna serie, come questa di cui sto recensendo le musiche, ha mai ingenerato sentimenti più contrastanti tra i redattori, oscillanti tra elogi e critiche. In ogni modo non sarà certo questa la sede di tali diatribe: mio il compito, infatti, di descrivere - spero esaurientemente - una colonna sonora, sempre a mio umile giudizio, oltremodo affascinante. Eccellenti sono le melodie, (racchiuse in 24 delle complessive 25 tracce, tra cui 3 vocal e 2 "bonus track") composte da Noriyuki Asakura, che sono pregnanti di una sonorità che conserva tuttora una forza con pochi eguali. Valido esempio di quanto affermato sopra ci viene dato immediatamente all'apertura del primo brano di questo compact prodotto tra il 1995 e il 1996 per la Sony, dove Udai Shika e Ichiro Nakai (rispettivamente violinista e violoncellista) hanno il pregio di trasmetterci note deliziose con i loro strumenti. Ma è nell'atmosfera di tranquillità che ancora sosta nell'animo dell'ascoltatore che il secondo pezzo irrompe con il suo ritmo serrato e incessante. E in netta antitesi con la precedente interpretazione strumentale classica, c'è l'indiavolata esecuzione di Kiyotsugu Amano alla chitarra elettrica per la sigla iniziale *Sobakasu* (composta, a differenza di tutte le altre tracce, da Yoshihito Honda e cantata da "Judy and Mary"), che di questo prodotto dell'animazione del Sol Levante ne porta la bandiera. E sicuramente particolare e sguaiata, inquadrabile probabilmente tra l'hard rock e l'acid jazz (giuro: è davvero ostico riuscire a trovare un settore musicale dove poter inserire un pezzo così variegato!). Ma non posso certo tralasciare tutti gli altri brani che anche se non shockanti come il summenzionato, offrono una profusione di stili sottolineanti l'estro e la creatività dell'autore principale. Infusioni di arie di provenienza hisaishiana (forse esagero con questi neologismi: consentitemeli, "quia sum Leo!") (ma che stai a di'? NdR) spadroneggiano in tutte le BGM (molto interessanti la terza e la diciottesima traccia) mentre talento da virtuoso viene offerto nell'undicesimo e (incredibile a dirsi, stavolta non porta sfiga!) nel tredicesimo brano, tanto concitato quanto bello. In altri pezzi ho vissuto un deja-vù (quarto e nono brano) dove mi è sembrato di ascoltare "malafemmena" del mai troppo compianto Principe Antonio De Curtis, e "Pray for America" dei Jackson Browne; ma in fondo la scala musicale non è infinita e può capitare... Concludendo, posso sostenere senza riserve che questo è un ottimo compact, meritevole senza ombra di dubbio di essere acquistato.

Questa è la copertina del CD. Il fumetto di Ruroni Kenshin in Italia sta riscuotendo un discreto successo, ma purtroppo le possibilità di vedere la serie TV sono irrisorie, quindi l'unico modo per ascoltare queste bellissime musiche è comprare i CD.

D'accordo che in genere i Compact Disc si comprano per ascoltarli, ma spesso quelli degli Anime contengono delle belle illustrazioni. Queste sono solo due delle immagini contenute nel libretto di questo CD.

Touch
Miss Lonely Yesterday

Tanto tempo fa, in una casetta piccina picciò, nacque una bella bimba che i genitori chiamarono Minami. Lo stesso giorno, nella casa dei vicini, nacquero due gemelli, che vennero chiamati Kazuya e Tatsuya. Questo significa, in parole povere, che circa nove mesi prima, una sera di temporale, nel loro quartiere venne a mancare la corrente. Questo significa niente televisione. E indovinate cosa avranno fatto i novelli genitori quella sera per passare il tempo?
I tre bambini crebbero felici e contenti, fra giochi acrobatici e corse motociclistiche in controsenso sull'autostrada, proprio come tutti i bimbi del Mondo. Arrivati all'adolescenza, c'era da scegliere se diventare studenti e atleti modello o incapaci perditempo. Minami e Kazuya fecero la prima scelta. E gli dèi si compiacquero e mandarono la loro benedizione. Il terzo, Tatsuya, scelse la seconda che hai detto. E gli dèi si adirarono e bestemmiarono tutti i santi. Il tempo passava, i tre ragazzi crescevano, e si delineava sempre più la loro personalità.

minami

Bravissima in tutto, studentessa modello, eccelle nella ginnastica artistica. E odiosamente carina e corteggiata da tutti, è gentile e premurosa. Fa da mamma a Tatsuya e da "mogliettina" a Kazuya. La figlia che tutte le mamme vorrebbero avere.

kazuya

E bravissimo negli sport, è una promettente stella del baseball, studia come un dannato ed è idolatrato dalle ragazzine della scuola. E serio e gentile. Il figliolo che tutte le mamme vorrebbero far sposare alla propria figlia.

tatsuya

Nonostante l'aspetto fisico identico a Kazuya è l'antitesi del fratello, è svogliato e fannullone. Non pratica nessuno sport, non è un granché a scuola, le ragazze lo schifano alla grande. Il figlio che tutti i padri getterebbero da una colonna in stile Spartano.

A questo punto gli dèi non ne poterono più e lanciarono una maledizione voodoo a Tatsuya, così da farlo crepare per il bene dell'umanità. Purtroppo, presi dall'odio, si sono fatti ingannare dalla somiglianza tra i due gemelli, colpendo per sbaglio Kazuya. Immediatamente quest'ultimo schiattò in un incidente stradale. E gli dèi vennero licenziati.
Tatsuya, dopo una breve riflessione sul vuoto astrale, decide di dedicarsi al baseball, per onorare la memoria del fratello. Minami, a questo punto, non può che ripiegare sul fratello scemo (ma sei una bestia! NdUby) (è solo per sdrammatizzare! NdMendo), con il quale si fidanza.
Questo special narra le vicende che avvengono qualche anno dopo. Minami gestisce il bar del padre. Tatsuya frequenta l'Università e lavora a una stazione di autolavaggio.
Purtroppo la coppia è in crisi, i due non si sentono più legati come un tempo, e cominciano a frequentare persone che, dai tempi della scuola, avevano un legame di amicizia che non è riuscito a sfociare nell'amore (ricordate la ragazza innamorata di Kazuya che nella serie italiana si chiamava Vera?). Lo special racconta di incomprensioni (abbracci di consolazione sembrano agli occhi di chi guarda da lontano abbracci d'amore, così come i fugaci incontri tra amanti in realtà sono sereni chiarimenti...) e di ricordi dei tempi andati.
Tatsuya intanto ha smesso di giocare a baseball. Il suo gesto appare a Minami come un brutto modo per chiudere col passato. Ormai i due fidanzatini non si parlano quasi più, e anche nel rendimento sportivo di Minami questa situazione influisce negativamente. Le bacchette non sembrano più voler girare come un tempo... Il finale è riconciliante e aperto, non vi dico di più.

qualita' e durata

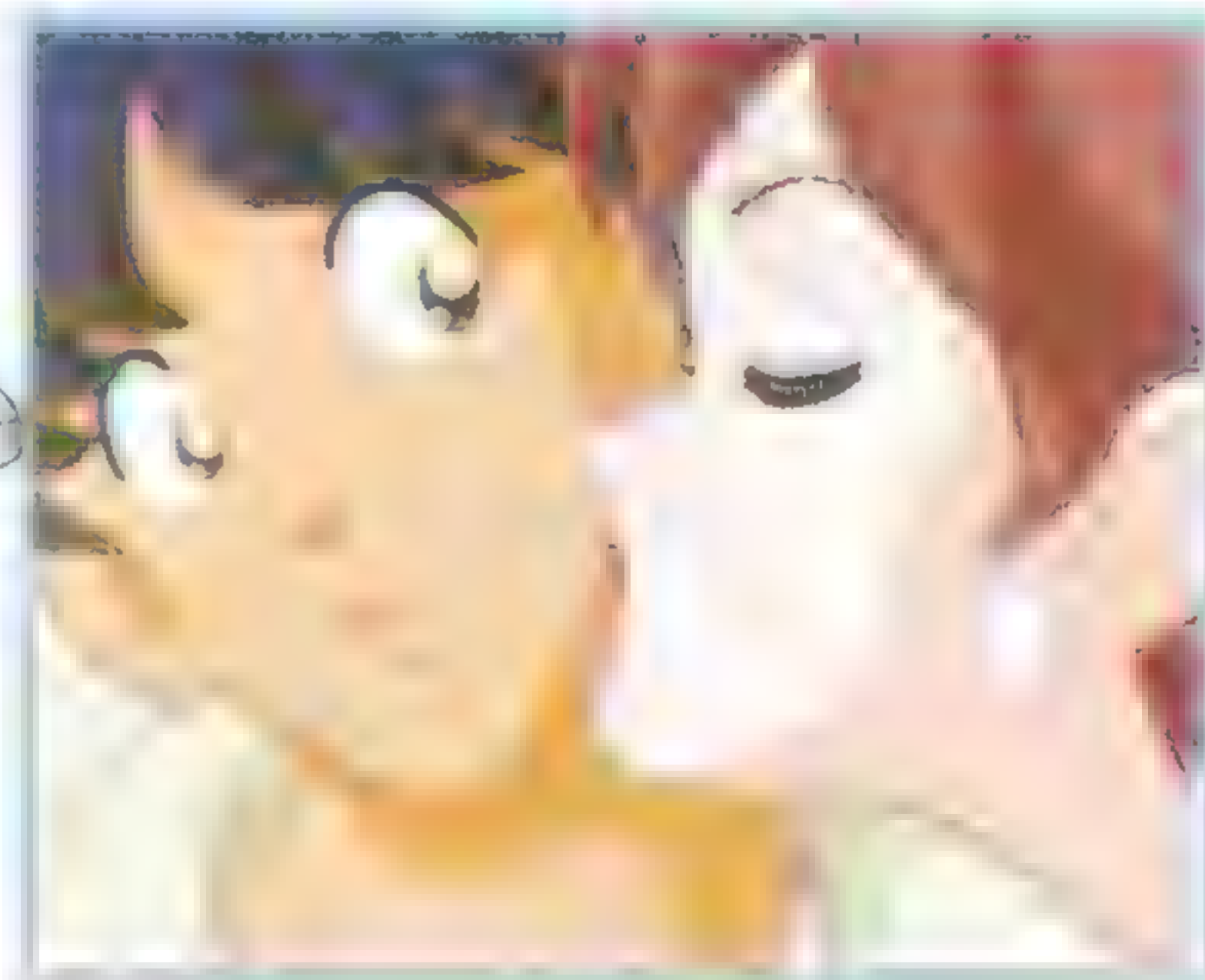
Non si può certo dire che questo special di Touch colpisca per qualità tecnica... le animazioni sono addirittura al di sotto della media delle produzioni televisive, con pochissime scene in movimento che vadano oltre il classico parlato "a ripetizione", classico dei cartoni al risparmio. I disegni si discostano abbastanza dalla serie TV e molto dal fumetto, che è sicuramente più morbido nel tratto. Forse lo stile di Adachi non si adatta bene nel rappresentare personaggi adulti...
I colori sono luminosissimi, anche troppo, con prevalenza ossessiva di un bianco accecante. La regia è scarna come idee e piattissima, non accenna a un minimo di personalità. La trama è abbastanza adulta, chiede un certo impegno allo spettatore nel seguire i dialoghi, quindi in giapponese non è molto eccitante!
Altro problema è l'eccessiva durata dello special, che rende il tutto ancora più soporifero, visto che per sviluppare anche un semplice passaggio se la prende davvero comoda. Le musiche semplicemente non esistono, ogni tanto c'è qualche accenno di colonna sonora, ma non cambia granché...

MARCO "MENDO" GUERRA

In My Humble Opinion

Questo special mostra come sono maturati i personaggi di Touch, come sono riusciti a guardare in faccia ai problemi e ad affrontarli. Minami e Tatsuya chiudono l'episodio dando un senso di serenità, la stessa che per tutta la durata dell'episodio non trovano. Non credo, però, che chi non ha visto tutta la serie televisiva (difficile!) riuscirebbe ad apprezzare questo special. Sarebbe diverso vederlo invece, in televisione, alla fine di una trasmissione COMPLETA della serie avrebbe in questo modo un certo senso. Chi odia le commedie scolastiche stia alla larga, qui non esistono che dialoghi monotematici! Sconsiglio l'acquisto in giapponese, ma forse, in futuro...

ROUGH? TOUCH!

Tempo fa lessi (torna a casa) un articolo che accusava i manga moderni di essere noiosi, e l'autore dell'articolo attribuiva parte della colpa a Mitsuru Adachi, a causa del suo eccessivo realismo.
Un "difetto" che in Italia, di riflesso e in minima parte, si sentì. Rough, manga del maestro, venne pubblicato anni fa nel nostro paese con un riscontro di pubblico alquanto deludente. I lettori forse non erano ancora pronti per uno stile così minimalista, anche noioso, se paragonato a fumetti che invece in quel periodo impazzavano (Dragonball in testa). Le storie che Adachi narrava avevano anche molte similitudini con prodotti simili che invece ricevevano il consenso della gente (se pensiamo a Orange Road o Maison Ikkoku)... e allora cosa c'era che non andava nei suoi lavori? Probabilmente lo stile di disegno. I personaggi si somigliano tantissimo (vabbè che a noi i giapponesi sembrano tutti uguali, però...), e non si può certo dire che le vignette siano particolareggiate come quelle che Katsura riservò a Video Girl Ai. Questo credo fu il motivo principale che spinse i lettori di allora a snobbare uno dei più bei fumetti mai pubblicati. Gli editori dicevano "abbastanza chiaramente" che non avrebbero pubblicato altri lavori di Adachi perché "non vende". Ma col tempo le cose cambiarono. Rough, quasi per ripicca, vide aumentare le vendite proprio negli ultimi numeri. Questo perché il tam-tam fra i lettori aveva spinto altre persone a tentare la lettura. E, con gran sorpresa, quei disegni non erano più così brutti da offuscare la storia, e le piccole cose di ogni giorno avevano assunto una luce diversa. I lettori sono maturati, superando la forma per capire la sostanza. Adesso Touch è pubblicato in Italia a furor di popolo e la serie tv (chiamata Prendi Il Mondo e vai!) ha visto una nuova messa in onda. Non so se sia giusto dire che Adachi contribuisce a rendere i manga moderni noiosi. Sono sicuro, però, che contribuisce a rendere i lettori più attenti alla poesia dei momenti quotidiani e dei piccoli gesti. Sayonara, popolo!

A sinistra, le copertine italiane di Touch e di Rough. La storia dei manga di Adachi in Italia è piuttosto travagliata, sarà per lo stile di disegno?

Che bello, un po' di Touch nuovo per lenire la crisi d'astinenza da passaggio televisivo... Come dite, è in giapponese e per di più lo vedo solo io? Beh, cough, bello essere redattori, no?
SDONF! "A Giova', l'hai finita la recensione di Angel Links, o no?". Ok, come non detto!

NEW

ORANGE ROAD THE MOVIE

DYNAMIC

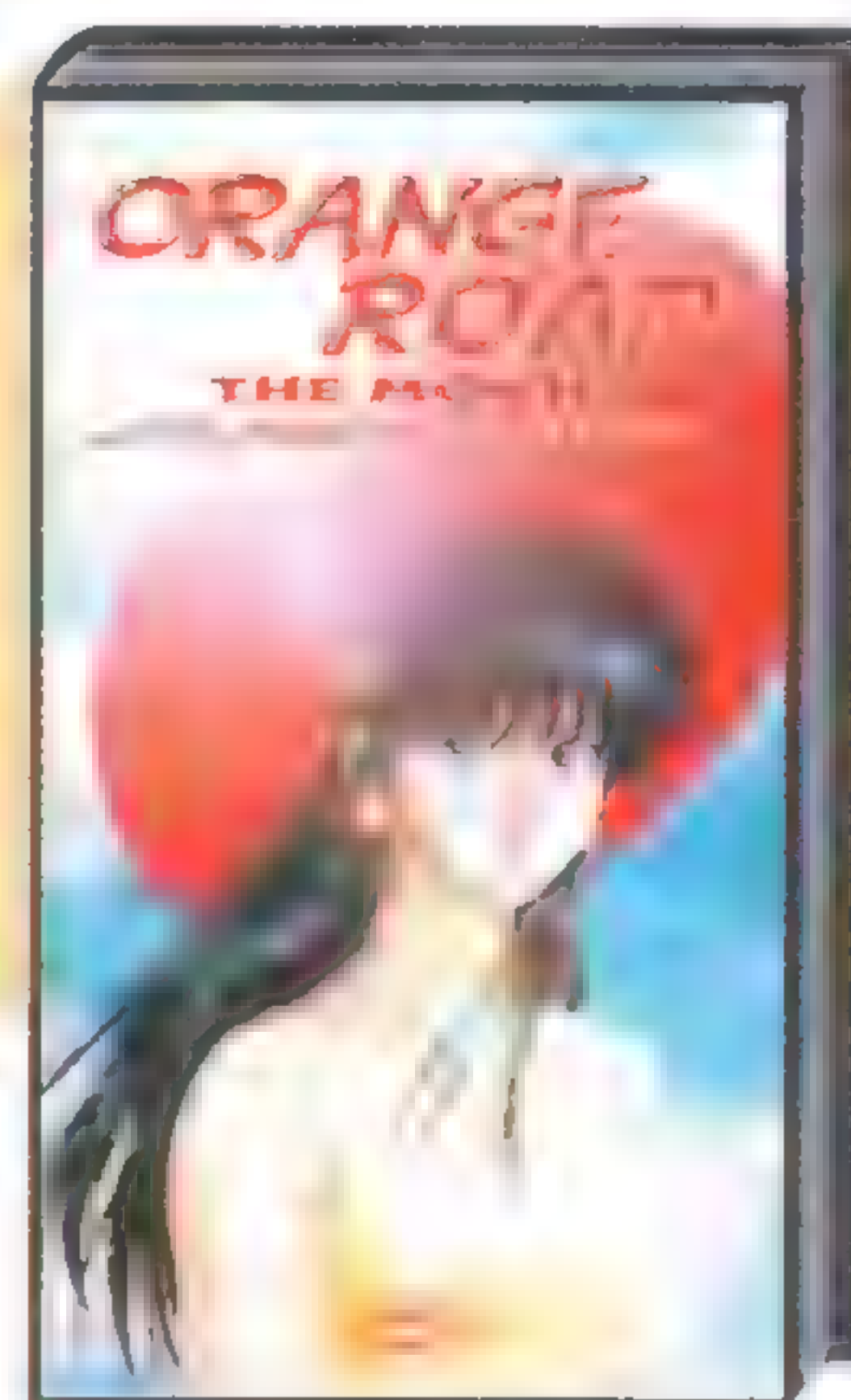
INIZIO

Con questa videocassetta targata Dynamic abbiamo modo di seguire gli ulteriori sviluppi della serie creata da Izumi Matsumoto nel 1984 e che ha modo tuttora di offrire piacevoli momenti di svago per tutti quelli che non hanno mai smesso di apprezzarla. Tratto dal romanzo omonimo di Izumi Matsumoto (pseudonimo di Kazuya Terashima) e di Kenji Terada ed edito dalla Shueisha nel 1994, questo lungometraggio d'animazione analizza un aspetto sempre ignorato del rapporto amoroso che ha unito e tuttora lega i protagonisti Kyosuke Kasuga e Madoka Ayukawa, ossia il sesso.

TRAMA

E proprio questo l'argomento che tormenta "l'eterno indeciso", finendo col porlo in una situazione di stallo (come al solito... NdZ): nonostante abbia dichiarato i suoi sentimenti alla donna che ama, non ha avuto ancora l'opportunità di concludere e serrare definitivamente il legame con quella passione che fin dall'inizio aveva guidato le sue azioni. Kyosuke troverà il modo di maturare psicologicamente (e trovare il coraggio necessario per affrontare la questione) solo in seguito a un incidente stradale che lo vede vittima di uno sbalzo temporale: si ritrova, infatti, trasportato di ben due anni nel futuro, dove ritrova tutti i suoi compagni di liceo adulti. Ritrova quindi Komatsu e Hatta, che si sono lanciati nell'editoria producendo manga erotici (tanto per cambiare), apprende che l'Abcb ha cambiato gestione e incontra una Hikaru ormai matura e che tuttavia ancora serba vivido il ricordo (e l'amore) del suo "tesoruccio", mentre il nostro si consuma nei pensieri rivolti a come ritornare al suo presente, ma soprattutto alla sua amata Ayukawa. Interverrà anche il nonno Kasuga - l'unico ad avere una piena cognizione del problema - a suggerire il modo per riuscirci: bisogna unire i poteri di due esper per ottenere energia sufficiente per la trasmissione temporale, e potrà essere fornita soltanto dal Kyosuke del futuro (un classico paradosso temporale), scomparso durante un reportage di guerra in Bosnia (figuriamoci se quel babbeo ce la faceva! NdZ).

TECNICA

Dal punto di vista prettamente tecnico spiccano subito agli occhi dello spettatore i colori tenui e delicati dei fondali, uniti a un tratto luminoso che danno alla storia un'atmosfera da sogno. Il Chara di Takayuki Goto è come sempre di ottima fattura, anche se c'è da riferire che cala un po' di livello nella realizzazione delle chiome dei personaggi (se proprio si vuole cercare il pelo...). L'uso di CG è, fortunatamente, limitato soltanto a un paio di sequenze, mentre la regia di Kuniko Yoyama è più che soddisfacente: la scelta di estromettere personaggi di secondo piano, come il cugino pestifero Kazuya, ha alleggerito il plot a beneficio della scorrevolezza del film.
E arriviamo alle musiche: certo, il nome "Sonata per Kyosuke N° 1" non concilia sicuramente il sonno del giusto, ma l'assolo di piano eseguito da Madoka è veramente delizioso. Per l'edizione italiana c'è stata una riconferma delle voci usate nella serie televisiva, quindi riecco Massimiliano Alto, Stella Musy e Laura Lenghi che tornano a offrire le loro voci ai protagonisti di questo entusiasmante lungometraggio.

FINE

Uscito nel 1996 nelle sale cinematografiche del Sol Levante, questo film non può essere certo paragonato alla serie televisiva, da cui trae soltanto i presupposti per fornire un capitolo tutto nuovo e deliziosamente incentrato sul classico triangolo amoroso Madoka-Kyosuke-Hikaru. In particolare colpisce subito il personaggio di Hikaru, caratterizzato sull'esatto opposto della serie televisiva: non sembra davvero lei, tanto che anche lo spettatore si ritrova spiazzato come il protagonista principale, Kyosuke, al mo-mento della sua prima apparizione. C'è da riferire, anzi, che questo film è stato ideato per rivalutarla agli occhi dei fan della serie animata (e cartacea). Indubbiamente il suo lato psicologico risulta essere più curato degli altri, inoltre il fatto che appiaia come una "bomba sexy" è un ottimo espediente per riacutizzare quella relazione amorosa alla quale, in fondo, Hikaru non aveva mai rinunciato per davvero se non realizzando, alla fine, quanto forti fossero i sentimenti di Kyosuke per la sua amica Madoka.

ANTONIO "D.VELVET" VITTOZZI

b! Orange Road

animazioni	7
disegni	6
musiche	7
trama	6
regia	7
doppiaggio	7

Ottime musiche
Animazi

IN DEFINITIVA... 8

Questa è la copertina del romanzo di Matsumoto (edito in Italia da Kappa Edizioni, 18.000 lire) da cui è stato tratto il film. Include anche alcuni disegni inediti e diverse illustrazioni a colori. "Quando si socchiudono, i tuoi occhi iniziano a tremare. Sembrano quelli di un cucciolo che si è perso nel bosco. Occhi in ansia. Sembrano dire «Muoio di paura», mentre mi guardano imploranti..."

Orange Road ieri e oggi

La serie TV... ...e il film!

La prima cosa che si nota, guardando questo film, è l'incredibile cambiamento grafico dei personaggi. Qui sopra vi presentiamo le immagini di Kyosuke (Johnny) e Madoka (Sabrina) com'erano nella serie TV trasmessa anche in Italia col nome di "E quasi magia Johnny" e come appaiono in questo secondo film. Come si può vedere il character design di Takayuki Goto, designer di Video Girl Ai (vedi pag.12) e Proteggi la mia Terra, è diversissimo da quello originale di Akemi Takada. Questo potrebbe far storcere un po' il naso agli appassionati.

Un bel giorno Izumi Matsumoto va in banca e chiede un nuovo blocchetto per gli assegni. Il cassiere gentilmente gli fa notare che il suo conto è in rosso, al che il nostro esclama: "Ostrega! Mi toccherà scrivere un'altra storia di Orange Road!". Non so se le cose siano andate davvero così, ma una cosa è sicura: la forza della serie TV era concentrata nel suo bellissimo character design, e se questo film ha un punto debole, indovinate un po' qual è?

Non lo inserirei tra le cento opere d'arte da salvare ma la curiosità di vedere uno dei "triangoli animati" più famosi del Giappone in versione adulta è sempre fortissima.

Et voilà! Kyosuke e Hikaru si ritrovano a letto insieme! Anche se a Madoka (a destra) la cosa non sembra andare molto giù... Con ben due Kyosuke in libertà, le situazioni ambigue e gli equivoci si sprecano.

Eccoli di nuovo tutti e tre insieme, come tanti anni fa. Kyosuke, Madoka, Hikaru... non è cambiato niente tra di voi?

In My Humble Opinion

Questo lungometraggio costituisce il naturale sviluppo della serie televisiva, e con ciò posso affermare che, anche spremendolo fino all'osso, Shin Kimagure Orange Road (oppure New Capricious Orange Road), non è per nulla detestabile. La cura data ai disegni, unita all'evoluzione grafica dei personaggi ripresi nelle loro nuove vite e occupazioni, danno certamente un nuovo impulso a questo prodotto ancora non svigorito dall'età. Anzi, certifica che, a più di dieci anni dalla sua uscita, questa serie riesce sempre ad affascinare lo spettatore, oltre a offrire nuovo lustro al suo creatore, Izumi Matsumoto.

Trigun

Cartoni di fantascienza ce ne sono a centinaia. Film western pure. Ma un cartone fanta-western come Trigun è una novità...

La catastrofe umana

Siamo su un lontano pianeta. I due soli picchiano duro come Alessandro Ferri quando è incazzato, la terra è arida, pistoleri solitari si aggirano in cerca di sfide e di bottino. Due emissarie di un'agenzia di assicurazioni vagano in questo mondo sperduto alla ricerca di Vash The Stampede, l'Uragano In Forma D'Uomo, colui che ha raso al suolo l'intera città di July (costringendo l'agenzia a sborsare miliardi per i danni...). Si aggregherà a loro un giovane pistolero, uno spiantato all'apparenza capace solo di correre dietro a cibo, soldi e donne, ma in fondo simpatico...

Esaltazione allo stato puro! La sigla di Trigun da sola vale l'acquisto di tutta la serie, un rock al metallo che ti coinvolge subito! Atmosfera adulta e piena di quelle "sparate da esaltato-megalomane" che hanno reso famosi i cartoni giappo anni '70. Pistole a go-go, per una serie da non sottovalutare. Consigliatissimo a chi si chiama Clint, agli uomini duri e a chi vuole una regia da paura.

Chi era costui?

Le descrizioni su Vash mancano, se ne conosce solo il nome e la terribile fama che l'accompagna. Però sono in molti a fregiarsi di questo nome, per accrescere la propria reputazione e godere dei benefici che si accompagnano a un nome molto temuto. Il fessacchiotto che si accompagna alle due agenti riserva però qualche sorpresa: all'occorrenza sfodera una straordinaria abilità con la pistola, riesce a schivare proiettili sparati da meno di un metro e quando le ragazze non lo sentono ci fa dono del suo nome. Il suo nome è Vash...

Qui pro quo

Naturalmente Vash e le sue protette finiranno per scontrarsi spesso con i millantatori e a volte i risultati potranno essere esilaranti. Come ad esempio quando un proprietario terriero assume Vash come guardia del corpo per la moglie e per buona misura gli dice di farsi passare per il famoso Vash The Stampede...

Pregi e difetti

Diciamo subito che di difetti ce ne sono ben pochi, se pure ci sono. Magari la trama può essere un po' leggera (ma col tempo s'ispessirà alquanto) e il character design potrebbe non piacere a tutti, ma non c'è altro.
Personalmente trovo azzeccati i disegni, che rendono possibile passare facilmente da espressioni serie e cattive a facce totalmente sceme. I personaggi sono tutti ben caratterizzati, a partire dallo stesso Vash. Graficamente assomiglia a Ido (Battle Angel Alita), ma il carattere è molto più simile a quello di Ryo Saeba (City Hunter), anche se non è TANTO maniaco quanto lui.
Delle due ragazze che l'accompagnano, c'è poco da dire su Meryl "Derringer" Streep (io questo nome l'ho già sentito da qualche parte... NdZelig), ma Millie "Stungun" Thompson è una testa vuota da competizione. Di svampite nei cartoni se ne sono viste tante, ma come Millie non ce n'è...
Tornando al lato tecnico, le animazioni sono della MadHouse. Già questa è una garanzia, e infatti risultano essere di alto livello. Addirittura nella

Questo tizio è grosso, brutto e cattivo... ma se avrà a che fare con Vash The Stampede non durerà molto!

...e il premio "Testa vuota del millennio" va a Millie "Stungun" Thompson per l'assoluta ingenuità e il candore con cui usa il suo M-90!

TRIGUN

animazioni	8
disegni	6
musiche	9
trama	6
regia	9

+ C'è tanta azione
+ I personaggi sono bellissimi
+ La regia è ottima

- Forse la trama è un po' leggerina
- Chissà se lo vedremo in Italia

IN DEFINITIVA... 8

John Wayne, trema!

Vash in posa tosta. Visto così fa davvero paura, non trovate? Non è più il solito pacioccone...

sigla sono inseriti spezzoni delle puntate, e non stonano per niente.
A proposito di sigla, questa meriterebbe un intero capitolo a parte...
I nemici sono assurdi, a volte enormi e gommosi, altre volte piccoli e spigolosi. Il disegno un po' "schizzato" e le ottime animazioni riescono a dare a questi personaggi un senso di realismo che altrimenti non avrebbero.
Un altro aspetto interessante è la regia, che resta sempre veloce e dinamica, contribuendo non poco alla bellezza dei vari duelli.

E non finisce qui!

A tutto questo si aggiungono gli aspetti più misteriosi della trama, quelli che ci si aspetta vengano svelati più avanti nel corso della serie.
Riassumendoli in poche parole, c'è una parziale amnesia di Vash, un antico rivale, un passato misterioso e un'oscura relazione con la Nave, il mezzo che trasportò sul pianeta gli antichi coloni e che oggi è poco più di una leggenda.

Questo personaggio si chiama Wolfwood e avrà una parte fondamentale nello svolgimento della serie!

Concludendo...

Tirando le somme, si può affermare che Trigun è un'ottima serie TV, adatta a tutti i palati. Azione, mistero, divertimento, avventura, belle ragazze... c'è dentro un po' di tutto (proprio come nel minestrone... NdVacil) (perché, a te non piace? NdTotoro)!
Se avete la possibilità di vederlo ve lo consiglio caldamente.

CLAUDIO "TOTORO" ALVIGGI

In My Humble Opinion

Devo proprio dire che Trigun mi è piaciuto parecchio. Forse sarà stata l'ambientazione "particolare", forse i personaggi, non so, ma è sicuramente un titolo che mi piacerebbe vedere in Italia.
A prima vista potrebbe sembrare un mezzo clone di City Hunter, con l'eroe buono che se ne va in giro a difendere i più deboli, ma Trigun vive di vita propria, non ha bisogno di copiare alcunché (anche perché non sempre Vash ha intenzione di aiutare chi è in difficoltà... anzi, a volte ci riesce solo per caso, se non per sbaglio!).
I personaggi sono memorabili, è un piacere da vedere, fa ridere e non annoia mai.
C'era bisogno di uno sceriffo in questa città dimenticata da Dio... e sembra proprio che tocchi a te, gringo!

TV... se non ci fossi tu!

Eh, si sa, l'estate è sempre un periodaccio per la programmazione televisiva, ti rifilano per lo più scarti di magazzino, film con temi solari e film di Nino D'Angelo. Per qualche miracolo, ogni tanto trasmettono repliche di serie di un certo spessore, come Progetto Eden o E.R. (e Chigago Hope? NdD.Velvet). Stesso discorso vale per il panorama dei cartoni animati giapponesi, ridotti di numero in maniera considerevole, che hanno in ***Dragonball*** la loro massima espressione. Anche se c'è da dire che la replica di ***Gargoyles*** della Disney su Rai Uno non è da disprezzare.

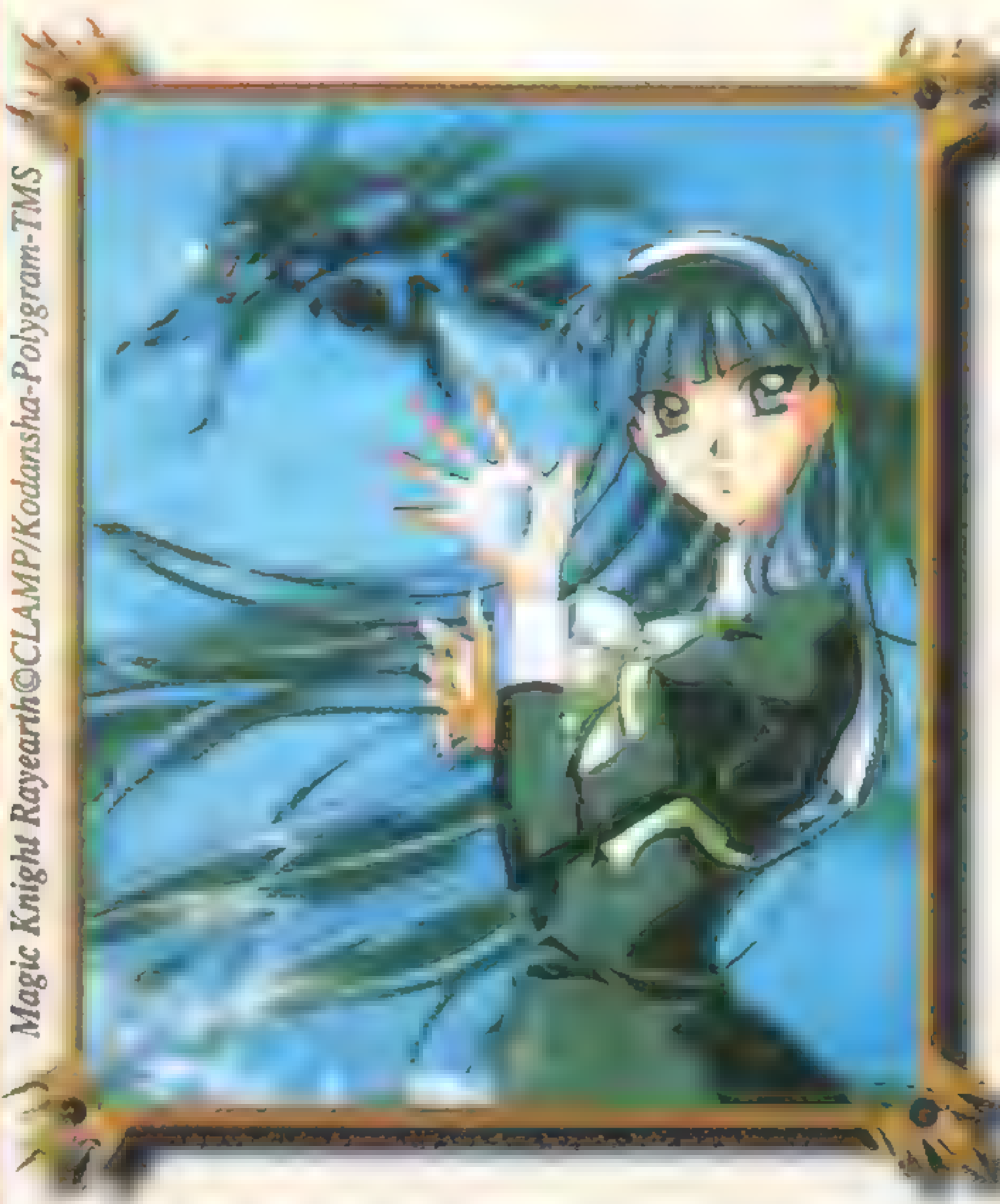
E se l'estate è mogia, l'autunno/inverno si preannuncia di fuoco, anzi di più, di magma! Pare infatti che il canale MTV Italia, specializzato in videoclip, o più in generale su tutto ciò che è giovane (W Giorgina NdP-Chan), trasmetterà cartoni animati giapponesi. I titoli? Forse quanto c'è di meglio in circolazione al momento: ***Golden Boy***, la Bibbia della filosofia del benkyo!; ***Alexander***, strano, talmente strano da non sembrare giapponese, e il fighissimo ***Cowboy BeBop***. Di quest'ultimo già ne avevamo parlato sul numero 2 ma, per l'occasione, troverete un po' più di informazioni in merito in queste pagine. Ma questo è solo l'inizio...

Dietro tutto ciò c'è lo zampone della Dynamic Italia che, infatti, con una decisione inconsueta, propone Cowboy Bebop in 5 episodi a cassetta al prezzo di L. 39.900.

I cartoni ben si adattano al pubblico di MTV e l'unico problema è che il segnale dell'emittente inglese non è diffuso su tutto il territorio. Agli scalognati, noi compresi, non rimane che comprare il padellone (io ce l'ho! Gnè gnè gnè gnè gnè NdMendo). Ma rimanendo sulle trasmissioni analogiche, pare che Mediaset abbia acquistato le serie TV di ***Lost Universe*** (cfr. benkyo! 4) e quella di ***Detective Conan***. Inoltre trasmetterà, dopo la ritrasmissione delle serie TV collegate, gli ***OAV di Rayearth*** (cfr. benkyo! 1) e de ***Il Grande Sogno di Maya*** (*Glass no kamen*). Ciò significa che ritrasmetteranno la serie tv di Maya e ciò non è assolutamente malvagio. Ah, ricordate ***Kareshi Kanojo no Jijo*** presentato sul numero scorso? Beh, anche quello è della Mediaset. Sarà interessante vedere come verranno gestiti tutti i "riferimenti" giapponesi presenti nella serie, visto che in genere i loro adattatori tendono a eliminarli.

L'estate è pessima, quindi, ma l'autunno si preannuncia d'oro (anche perché finirà questo caldo!).

Meitantei Conan©Gosho Aoyama/Shogakukan/Shogakukan-Yomiuri TV-Polygram-Shogakukan Production-Toho-Kyokuichi

Kareshi Kanojo no Jijo©Masami Tsuda-Hakusensha/Gainax-Kare²Dan-TV Tokyo-SoftX

Magic Knight Rayearth©CLAMP/Kodansha-Polygram-TMS

Nell'Universal Century 2071 (uhm, mi ricorda la datazione di Gundam... NdMendo) l'umanità si è espansa oltre il Sistema Solare grazie ai portali PDS (Phase Difference Space - Spazio a differenza di fase). Se da un lato questo progresso è illuminante, dall'altro il pianeta Terra è caduto in rovina a causa degli incidenti durante la costruzione dei PDS e la situazione mondiale è caotica!

In questo scenario si muovono Spike e Jet, bounty hunter spaziali, chiamati anche "Cowboy". A bordo della loro astronave "BeBop", i nostri eroi viaggeranno tra i Sistemi Solari, vivendo molte avventure, nelle quali incontreranno donne fatali come Faye Valentine e hacker geniali come Ed, che si uniranno al gruppo. La storia prosegue alternandosi tra il comico, l'eccitante e l'emozionante. La nuova generazione della Sunrise presenta l'Anime del nuovo millennio!

Questo è l'elenco degli episodi di Cowboy BeBop. I titoli, se aguzzate un po' l'occhio, sono tutti con riferimento più o meno esplicito alla musica ed è per questo che l'adoro. Bohemian Rhapsody è una canzone dei Queen (Oh Mammamia Mammamia, Mammamia let me go! NdP-Chan), Sympathy for the Devil è dei Rolling Stones e Wild Horses di Gino Vannelli. Il cattivo di nome Vicious è un omaggio a Sid Vicious dei Sex Pistols.

1) Asteroid Blues
2) Stray Dog Strutt
3) Honky Tonk Women
4) Gateway Shuffle
5) Ballad of Fallen Angels
6) Sympathy for the Devil
7) Heavy Metal Queen
8) Waltz for Venus
9) Jamming with Edward
10) Ganymede Elegy
11) Toys in the Attic
12) Jupiter Jazz (part 1)
13) Jupiter Jazz (part 2)
14) Bohemian Rhapsody
15) My Funny Valentine
16) Black Dog Serenade
17) Mushroom Samba
18) Speak Like a Child
19) Wild Horses
20) Requiem for a Clown
21) Boogie Woogie Feng Shui
22) Cowboy Funk
23) Brain Scratch
24) Hard luck woman
25) The real folk blues (part 1)
26) The real folk blues (part 2)

Cowboy BeBop©Sunrise

Spike Spiegel

Sesso: Maschile **Altezza:** 185cm
Età: 27 **Gruppo Sanguigno:** O
Capelli: Neri **Occhi:** Marrone scuro *(il colore del destro è un po' più chiaro del sinistro, dato che ha un occhio bionico)*
Nato il: 26 Giugno **Segno:** Gemelli
Residenza: Marte **Caratteristiche:** Spike è esperto di arti marziali. E un maniaco di Bruce Lee e molti suoi colpi sono di Jeet Kune Do. La sua pistola è una customizzata Jericho 941 (fatta in Israele).
Background: Era il giovane capo dell'organizzazione criminale Red Dragon. 3 anni fa incontrò Julia e se ne innamorò perdutamente. Pensò quindi d'abbandonare il gruppo, ma come risposta si beccò una pallottola e rimase in fin di vita. L'organizzazione l'ha sempre ritenuto morto, ma adesso Vicious ha scoperto che Spike è vivo e vuole ucciderlo.
Doppiatore: Koichi Yamadera

Jet Black

Sesso: Maschile **Altezza:**188cm
Età: 36 **Gruppo sanguigno:** A
Capelli: Castani **Occhi:** Blu
Nato il: 3 Dicembre **Segno:** Serpente
Residenza: N/A **Caratteristiche:** Jet cucina ed effettua la manutenzione delle macchine e dell'astronave Bebop. La sua pistola è la Walther P99 (di fabbricazione tedesca). Adora i suoi bonsai.
Background: Jet una volta era nell'ISSP (Inter Solar System Pole) su Ganymede. La sua abilità gli fece guadagnare l'appellativo di "Cane Nero" finché non si mise sulle tracce di un assassino che gli fece perdere il braccio sinistro. Ha abbandonato l'ISSP ed è diventato un bounty hunter. Ha comprato l'astronave Bebop e l'ha personalizzata al meglio. Riceve le informazioni più esclusive grazie ai suoi vecchi colleghi dell'ISSP.
Doppiatore: Unsho Ishizuka

Edward Wong Hau Pepelu Tyvrusky IV (Ed)

Sesso: Femminile **Altezza:** 136cm
Età: 13 *(Così dice)* **Gruppo sanguigno:** AB
Capelli: Rossi **Occhi:** Viola
Nata il: 1 Gennaio **Segno:** Sagittario
Residenza: Terra **Caratteristiche:** Hacker
Background: E il famoso "Radical Edward", ma nessuno sa che in realtà è una ragazza. Si sa poco di lei. Ha vissuto da sola in un palazzo deserto fino al suo incontro con Spike e Jet. Dice di aver perso il padre da molto tempo.
Doppiatore: Aoi Tada

Ein

Razza: Welsh Corgie **Sesso:** Maschile
Altezza: 29cm **Lunghezza:** 64cm
Peso: 9,8kg **Età:** 2 anni *(Stimata)*
Nato il: N/A **Segno:** N/A
Residenza: N/A **Caratteristiche:** Operatore di computer.
Background: E stato rubato in un laboratorio. E dotato di un'intelligenza superiore ma Spike, Jet e Faye non lo sanno. Ogni tanto risponde al telefono.

Faye Valentine

Sesso: Femminile **Altezza:** 168cm
Età: 23 **Gruppo sanguigno:** A
Capelli: Neri **Occhi:** Verdi
Nata il: 14 Agosto **Segno:** Leone
Residenza: N/A **Caratteristiche:** Faye adora scommettere ed eccelle nei giochi d'azzardo (dal Poker ai dadi). E anche un'ottima tiratrice. La sua arma è una Glock 30 (fabbricata in Austria).
Background: Dice di avere 23 anni, ma in realtà ha dormito ibernata per 54 anni, da quando ne aveva 20. Durante la sua ibernazione, un incidente al laboratorio ha fatto perdere tutti i dati che la riguardano. Il dottore del laboratorio le ha dato il suo nome attuale. Ha un debito di 300.000.000 di oolongs per la sua ibernazione. Dato che non li ha, è sempre alla ricerca di soldi.
Doppiatore: Megumi Hayashibara

Julia

Sesso: Femminile **Altezza:** N/A
Età: N/A **Gruppo sanguigno:** N/A
Capelli: Biondi **Occhi:** Blu
Nata il: Sconosciuta **Segno zodiacale:** N/A
Residenza: N/A **Caratteristiche:** N/A
Background: Una volta Julia era la ragazza di Vicious, poi s'innamorò di Spike, che pensò d'abbandonare l'organizzazione. 3 anni fa Vicious le ordinò di ucciderlo, ma lei non lo fece e scomparve. Due anni fa è apparsa su Callisto, un satellite di Giove, dove è rimasta per qualche mese. Recentemente è stata vista su Marte.
Doppiatore: Gara Takashima

Vicious

Sesso: Maschile **Altezza:** Più basso di Spike
Età: 27 **Gruppo sanguigno:** N/A
Capelli: Grigio Argento **Occhi:** Blu pieni
Nato il: N/A **Segno:** N/A
Residenza: N/A **Caratteristiche:** E sempre in compagnia della sua katana e del grande uccello nero che porta sulla spalla. E membro dell'organizzazione criminale Red Dragon, ma preferisce lavorare da solo.
Background: Una volta Vicious e Spike era buoni amici e compagni d'avventura; sennonché, 3 anni fa Spike decise di abbandonare l'organizzazione, da allora lo odia a morte. Ha giurato eterna fedeltà al Red Dragon.
Doppiatore: Norio Wakamoto

Angel Links

Li Mei Fong e Valeria prendono un po' di tintarella tra una missione e l'altra.

Diario di una recensione annunciata

ORE 17:00

Mendo: "C'è da dire due paroline su Angel Links"
Vacillator: "Io! Io! Così mostro la mia bellissima faccia nuova!"
Mendo: "Ok, a te la recensione! Per domani sera deve essere pronta!"
Vacillator: "Ma... ma... io volevo fare il commento! E poi devo già fare Arimao"
Mendo: "Ah, non c'è problema, quello può farlo Antonio. E ora RAUS!"

ORE 18:05

Eccomi così preso, ingannato e "incastrato" a fare questa recensione. Con molta svogliatezza e indolenza, inserisco la cassetta nel videoregistratore, premo play e MIRACOLO!
La prima cosa che appare è una figura che ricorda molto la trasformazione finale di Sailormoon, ovvero una tipa tutta nuda con delle enormi ali da angelo. Con una "piccola" differenza, la tipa ha un giro seno 7256 volte superiore a quello di Usagi. Scena successiva, il decollo dell'astronave che si muove su binari, con carrellata all'interno del ponte di comando. Questa scoprirò poi che è la sequenza ripetuta di ogni puntata. Il decollo è molto simile alla Terra Azzurra, l'astronave base di Tekkaman. Per finire, una sequenza di ombre che danno colpi di karate che sembra molto Cowboy Bebop. Come ciliegina finale della sigla c'è una piuma svolazzante che cade e che fa molto Escaflowne!

ORE 18:10

E inizio così la visione del cartone, molto coinvolgente. La prima cosa che salta all'occhio sono i colori. Vivissimi, luminosissimi e poco realistici. Già, perché, anche se forse l'avete intuito dal vocabolo astronave, questa è una serie di fantascienza. E chi pensa monotonia e tristezza a livello cromatico, come ad esempio in Gundam o Yamato - Starblazers, sbaglia alla grande. A cominciare dalla protagonista che ha un vestitino porpora, con dei capelli bluetti. Le astronavi poi variano dal bianco, al verde, rosso, viola... W il technicolor. Parlando del primo impatto, merita di essere citato anche il character design, che conferisce alla protagonista un aspetto simpaticissimo e sbarazzino. Con degli enormi occhioni e un vestitino simil cinese niente male. Per i più "porcelli", la nostra bella eroina annovera tra i vestiti una tuta da battaglia "impossibile" modello Shirow o Urushihara. Mi riferisco a quelle tute che fasciano completamente il corpo "in ogni sua rotondità", quasi come se fosse body-painting. Si entra poi nel vivo di una battaglia e la regia dà il meglio di sé, con una telecamera che scrolla sulla plancia di una nave. Il combattimento comunque non è il massimo. In Capitan Harlock o, meglio, in Yamato, sono molto più avvincenti. Con quest'ultima serie, però, ha in comune l'arma finale, il mitico raggio che usciva dalla pancia: il cannone a onde moventi. Anche se per essere pignoli, vista la conformazione, è più vicino all'equivalente dei nemici della Yamato, cioè il cannone Dessler, azionato anch'esso da una pistola.

ORE 18:40

Seconda puntata. Ok, solita sigla... attenzione, cos'è questa irregolarità di disegni? Uhmm, la bella protagonista sembra un'altra! Perché? Ehi, anche le animazioni sono meno fluide e la regia avrà avuto un bell'abbiocco rispetto all'episodio precedente... Aiuto, continua così anche per gli altri episodi!

ORE 05:13

Ora che ho visionato la serie è bene che ne parli un po' più diffusamente. Protagonista di Angel Links è Li Mei Fong, una giovane e determinata ragazzina. Lei è il capitano di un'astronave col compito di aiutare le persone in difficoltà; naturalmente non lo fa per puro spirito umanitario, ma bensì perché viene ingaggiata. In realtà su di lei grava un grande mistero: al cimitero c'è una tomba con il nome di Li Mei Fong inciso sopra e pare che

Quando vede una bambina in pericolo Li Mei non capisce più niente e diventa una furia! In questi casi è meglio starle MOLTO lontani...

b! angel links

animazioni	7
disegni	8
musiche	6
trama	6
regia	6

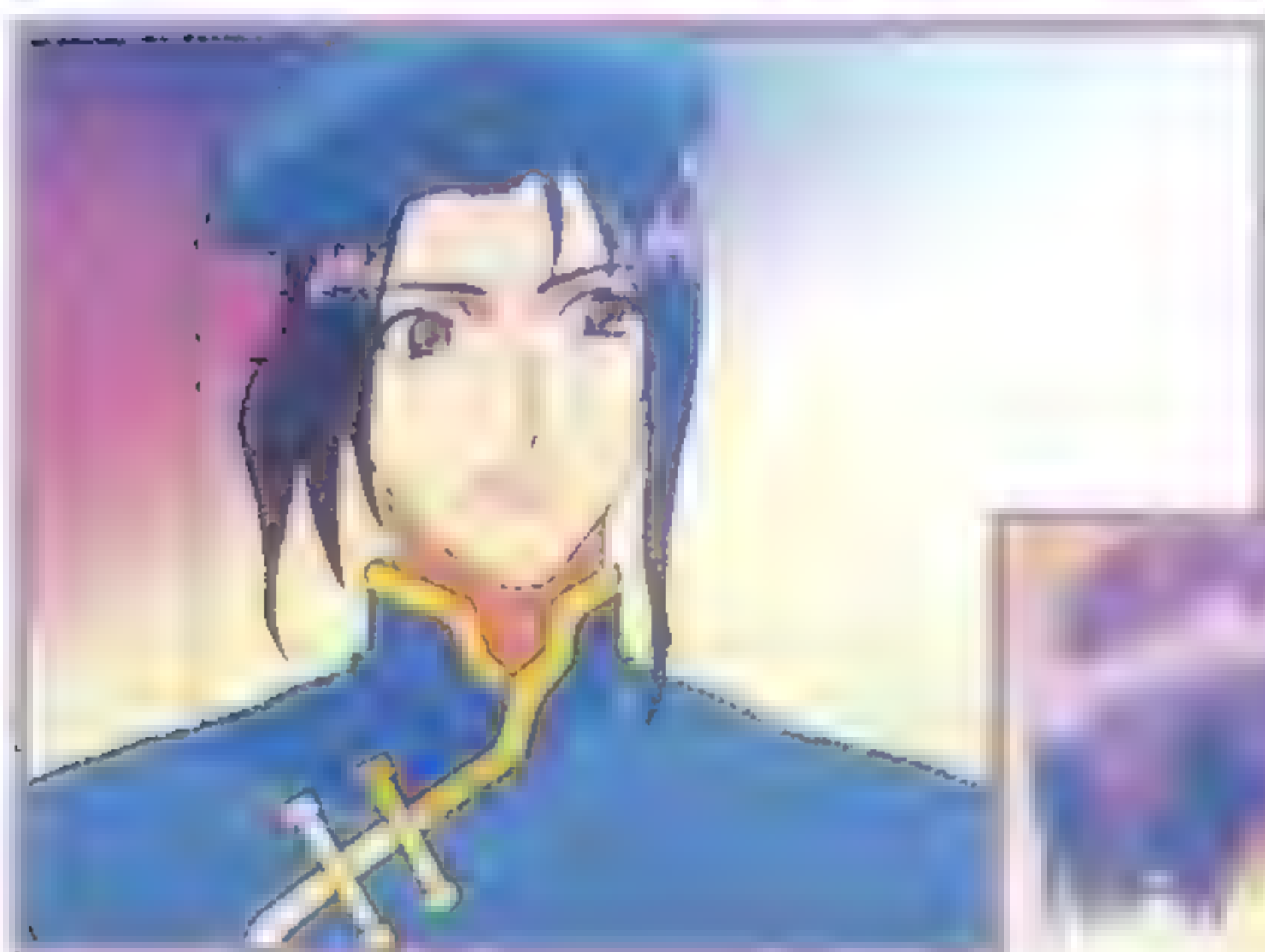
+ [illegible] protagonista!
+ Colori vivissimi

– La fantascienza è Gundam e basta
– La fantascienza è Yamato e basta

IN DEFINITIVA... 7

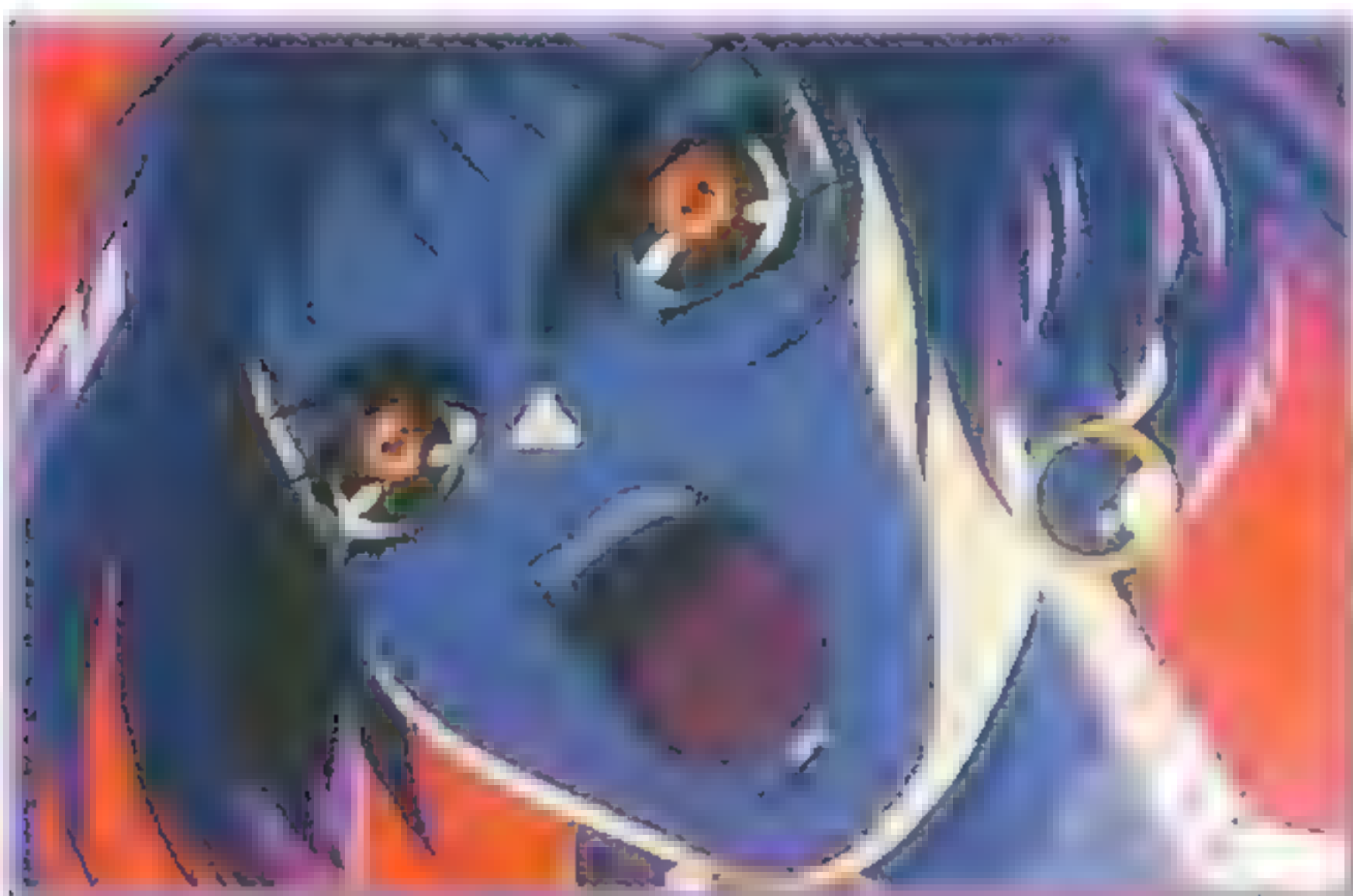
Da vedere senza impegno

In My Humble Opinion

Visto che ne è uno spin-off, il primo paragone da fare è con la serie Outlaw Star. Mentre quest'ultima è di fantascienza, ma con un occhio ad una "demenzialità" diffusa, Angel Links è tutt'al più simpatica, ma mai demenziale. Questo non significa che è una serie "seriosa" (e scusatemi il gioco di parole), ma non fa cadere le braccia. Inoltre c'è da lodare l'idea di non mostrare la protagonista svestita. Avrebbero potuto farlo benissimo e avere sicuro successo, ma si è preferito il "ti vedo - non ti vedo", molto più... intrigante. Angel Links è quindi una bella serie di fantascienza senza pretese che, grazie anche ai misteri della protagonista, terrà nello spettatore sempre vivo l'interesse.

Questo qui sopra è Kosei, il delicato assistente di Li Mei. A destra invece vediamo Li Mei Fong sotto la doccia.

da bambina abbia ricevuto un bel colpo di pistola in fronte...
Compagni di viaggio e ciurma della nave, sono la "tostissima" Valeria (se non me lo dicessero, la scambierei per un uomo), il "bello e delicato" Kosei (se non me lo dicessero, lo scambierei per una donna), il "bestiale" (nel senso che è un alieno) Dooz e l'animaletto Taifei. Questo cucciolotto dall'aspetto indefinito (un gatto con la testa da pipistrello?) ha una cuccia molto particolare... tra i prosperosi seni di Li Mei Fong. Al di là dell'invidia che suscita in molte persone, magari è un ottimo "antifurto" per chi "ce vo' provà". All'occorrenza il simpatico Taifei si trasforma in una spada con cui Li difende la giustizia e punisce in nome della Lun... Ok, mi sono fatto prendere.

ORE 06:48

Il tutto si svolge in un mondo molto cinese come abbigliamento, e occidentale come architettura. Per inciso l'universo è lo stesso di Outlaw Star (cfr.

benkyo! 2), dato che questa serie ne è uno spin-off, e infatti sono presenti molti personaggi comuni alle due serie.
La trama è abbastanza semplice: c'è un qualcuno in pericolo e questo può essere chiunque, da un gruppo di passeggeri in ostaggio a una specie spaziale in via d'estinzione. L'Angel Links parte sempre con la stessa sequenza (come ad esempio l'agganciamento dei robot negli anni '70), combatte nello spazio e come colpo finale un bel colpo di cannone!

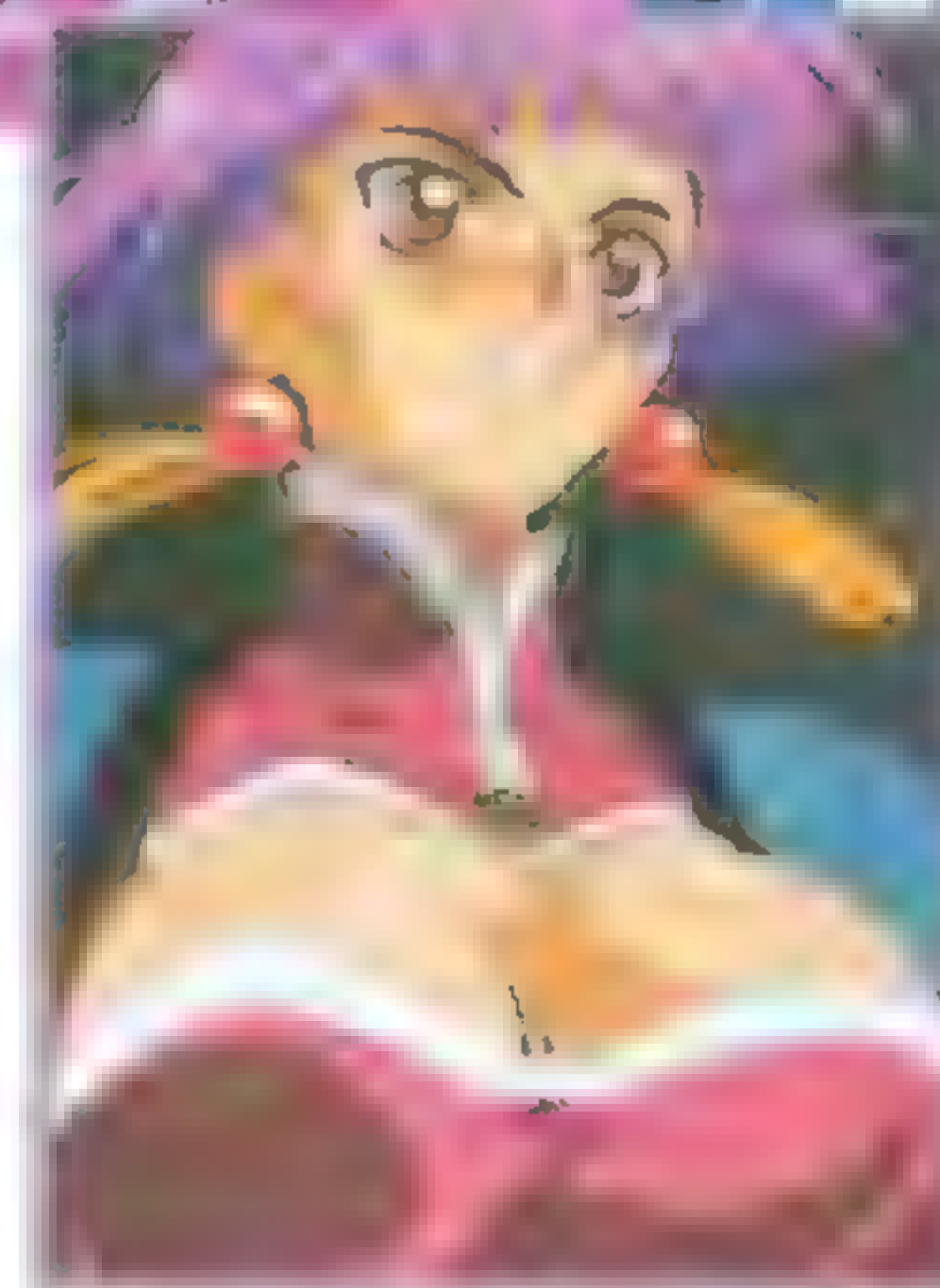
ORE 08:30

Ora vado a dormire, ma prima vi dico che c'è anche della computer grafica, che non guasta, e la forma dell'astronave ricorda la sagoma di un angelo.

ORE 08:31

Ma vi ho detto mai che su Wowow, canale su cui trasmettono in chiaro Angel Links, fanno anche le partite dello squallido e ingiusto campionato italiano di calcio di Serie A 1998/99? Roooooonf...

GIOVANNI
"VACILLATOR"
SANTUCCI

D'accordo, Li Mei porta l'ottava abbondante e il regista è ben deciso a non farcelo dimenticare nemmeno per un minuto!
A parte il micetto che abita nel suo seno, le carrellate (con rallentamenti "strategici") e i ballonzolamenti si sprecano, per non parlare delle inquadrature ad hoc.
Complessivamente Angel Links è una bella serie, non impegnativa ma molto gradevole da guardare. Consigliato a tutti.

la posta di benkyo!

Allora, vi è piaciuta l'idea dei modellini? Sembra proprio di sì, a giudicare dalle prime lettere che stiamo ricevendo (in questo momento, mentre chiudiamo il numero 6, *benkyo!* 5 è uscito da pochi giorni)! Ricordatevi però che, per potervi premiare, abbiamo bisogno dei vostri dati. Se non ci dite nome, cognome e indirizzo (preferibilmente scritti in maniera chiara e leggibile) per noi è impossibile farvi recapitare i modellini a cui avete diritto.
Tornando a noi... che ne pensate del restyling grafico di *benkyo!*? È solo una parte dello sforzo per offrirvi una rivista sempre migliore e completa sotto tutti i punti di vista. Avanti, dite la vostra!

La lettera del mese

Dopo essere venuto dalle remote profondità del tempo, muovendomi attraverso i secoli, vivendo vite segrete, lottando per arrivare al grande incontro... FINALMENTE TROVO LA MADRE DI TUTTE LE RIVISTE DI ANIMAZIONE!!!!! Ehm... credo sia ora di resettare il Bios del mio cervello! Scusate ma a volte mi lascio trasportare. Innanzi tutto è giusto che prima mi presenti, mi faccio chiamare Enzo (o meglio, mi faccio chiamare in molti modi, ma questo è il più normale) perché il mio vero nome è così stupido che per me rappresenta una condanna dalla bellezza di 22 anni, quello vero l'ho scritto nella busta ma se vi azzardate a dirlo in giro vengo con il mio Eva-19/bis (prototipo sperimentale risalente agli anni '70, ha dei problemi con il carburatore, ma da quando gli ho cambiato le candele va che è una meraviglia) e vi distruggo la redazione, ma ci pensate voi a chiamarvi C*******e per tutta la vita! Ahhhhhhhhhhhhhhhh!!!!!!!!!!!!!!! Perché a me? (*si vede che te lo meriti... NdR*) Ma lasciamo stare queste fesserie e iniziamo con le scemenze, io per la verità non sono uno che abitualmente scrive alle riviste, ma da quando per la prima volta ho comprato benkyo! ho un solo pensiero per la testa (oltre a quello di trovare al più presto un altro esponente dell'altro sesso, per potermi riprodurre. Vi chiedo nuovamente scusa, ma l'astinenza da militare forzata è difficile da digerire), quello di scrivervi. Daisuke, mi sono detto (in quel momento ero nella fase Goldrake, a causa del film che ha fatto retrocedere il mio orologio biologico di dodici anni) (*tu soffri di personalità multipla! NdR*), porca miseria non importa se ti risponderanno, non importa se dovrai aspettare due mesi per saperlo (*forse quattro... NdZelig*), non importa se ti costerà 800 lire moltiplicato per tutte le lettere minatorie che gli manderai, se non ti pubblicano, (*non importa neanche se dovrai camminare nudo a testa in giù per le strade della tua città urlando "Vengo dal pianeta Caracallo, voi umani sarete sottomessi"? Beh, perché se lo fai ti pubblichiamo di sicuro... NdMendo*) ma TU a QUESTI gli devi fare sapere CHE ESISTI!!!! (*perché? NdVacil*) E seguendo il mio istinto frutto di 2000 anni di storia, ho deciso di scrivervi (indovinate in quale fase sono adesso) (*paguro? NdMendo*). Certo all'inizio ho pensato: 12.900 lire, uhm... e la rivista non è nemmeno tanto grande, beh però c'è il ciddi-romm, proviamolo!? Ricordo ancora con entusiasmo il momento in cui l'ho aperta, le recensioni dei video Italia, e quelle dei video Jappo, la posta, oh no, la rivista è finita! Ma lo so che fate quello che potete (*solo tu ci capisci! NdR*), e poi anche se faceste un volume tipo Treccani a me non basterebbe comunque, ma quando ho aperto il CD... a questo punto ero in estasi mistica, vedevo una nube tutta intorno a me con Ken, Goku, Ranma... Alessia Marcuzzi nuda (la Marcuzzi nuda? Questo è molto meno mistico, devo smettere di guardare Mai dire Gol), insomma è una rivista stupenda, ma riguardo al CD volevo chiedervi una cosa, alcuni video vengono riprodotti accelerati e non si capisce una mazza, è un difetto del mio PC (*crediamo proprio di sì! NdR*) o sono registrati così? Come posso fare per ovviare al problema? (*reinstalla Windows, o almeno l'Active Movie, forse il problema è lì! NdR*) Bene, adesso che sapete che ci sono anch'io (*"io" chi? NdR*), sarò costretto a trovare un altro obiettivo nella mia vita (*puoi vendere accendini nucleari in spiaggia... NdVacillator*). Prima di salutarvi vi voglio ringraziare, perché è merito delle persone come voi se la gente non interessata ai manga va capendo che non sono poi quelle schifezze che credevano essere, e che prima di criticare forse è meglio provare. Io faccio parte di quegli appassionati di fumetti e cartoni giapponesi che sono stati derisi, bersaglio delle battutine ironiche dei propri coetanei, alle medie e alle superiori solo perché non avevano paura di dire che guardavano Mazinga o Goldrake alla televisione, ritenuti troppo infantili da coloro che magari fumavano per sentirsi adulti, sapendo che c'era qualcuno che la pensava come me nella speranza vana che si facesse avanti. Col passare degli anni questi miei interessi mi hanno fatto perdere alcuni amici, o persone che perlomeno ritenevo tali, tante volte mi sono sentito dire: "ma smettila di guardare quelle idiozie". Sono stato trattato come un alieno, perché del calcio non mi fregava nulla e non sapevo i nomi delle formazioni a memoria, ma non mi pento di quello che sono stato e che sono, lo rifarei altre cento volte, fiero di aver difeso le mie idee. Non è giusto rinunciare ad una propria passione perché si cresce, bisogna combattere questa mentalità sino a quando anche la massa sarà cosciente di questo. Adesso i tempi vanno cambiando e gli otaku vanno prendendo consapevolezza di se stessi, non come singoli individui, ma come facente parte di una comunità, ma questo non è abbastanza, c'è ancora molto da fare, ed in questo voi svolgete un ruolo importantissimo. Grazie!**
Enzo Di Franco
Palermo
Adesso smetto di rompervi le scatole e vi saluto. Ah... io faccio parte dell'81% che legge la rivista in bagno, quando sarò uscito (dal bagno) ho deciso che conquisterò il Mondo dopo aver fatto squillare all'unisono tutti i telefoni del Globo, così metterò ordine in questo casino e sostituirò i libri di testo con i manga.

Per la sua costanza, la sua coerenza e simpatia, nonché per i meriti in battaglia, la redazione di benkyo! decide all'unisono di premiare Enzo Di Franco con il riconoscimento di Lettera del Mese, elargendogli in dono un modellino della J.J. Models. Fieri del suo operato, ci alziamo in piedi per l'inno nazionale.
P.S.- vi consigliamo, però, di non prendervela troppo se c'è gente che "non capisce" la vostra passione. Nel campo della musica, dell'arte, del cinema, della moda, in qualsiasi campo, c'è sempre chi "non apprezza". Prendetela con un sorriso.

Salutoni & Rispostine per:

Marika Roncon di Porto Viro Donada (RO): immagini di maschietti sul CD Rom di benkyo! ce ne sono pochissime perché sono esattamente in proporzione alla quantità che si trova in giro di immagini di quel tipo.
Riccardo Bacci di Pistoia: innanzitutto auguri per il tuo viaggio in Giappone! Se ti capita di passare per Shinjuku, salutaci il nostro amico Daniele "Mangaman" Lucinato, che dice di essere lì per studio (seeeee! NdR). Per il termine otaku diciamo che si è perso il concetto "dispregiativo" perché è diventata una parola "di prassi". Anche "Rasta", ad esempio, in Italia ormai viene usato solo per indicare le persone che hanno la capigliatura con i dreadlock, mentre in realtà in origine indicava gli adepti della religione Rastafariana. In bocca al lupo per la tua carriera di fumettista!
Martina Saglia di Malcesine (VR): a Milano puoi trovare come fumetteria La Borsa del Fumetto in via Lecco, 16. Onestamente è l'unica che ci viene in mente in questo momento, ma cercando ne puoi trovare un bel po'.
Michele Benvenuti di Livorno: purtroppo ci dispiace deluderti, ma la sigla di Evangelion a "Turisti per caso" pare sia stata messa... per caso! Per i CD riguardanti Macross, ti consigliamo tutti quelli di Macross Plus e Macross 7 Galaxy Network Chart. Per i videogiochi: attendere, prego...
Simona Phoebe Maghetti di Sestri (GE): cara Simona, non temere! Ci penseremo noi a spedirti il vaccino Pallinus per curarti! Ma ci devi prima far sapere a che famiglia appartiene il morbo di Pincus che hai contratto: Fetentis Pustolonis (la più disgustosa), Coattus Oleosis (la più viscida) o Flautolentia Cornamusata (la responsabile del "buco dell'azoto!"). Per i doppiatori ti diciamo che Vacillator sta organizzando l'album delle figurine...
Francesca Maffei: sei proprio sicura che la Star Comics non pubblicherà Fushigi Yugi? Grazie per la marea di bacetti, se non avessimo avuto il salvagente saremmo annegati! Augh!
Davide di Reggio Calabria: vorresti il riassunto dei primi tre numeri di benkyo!, eh? Ok, ma solo se tu ci mandi il riassunto di Beautiful! Per un servizio su Urotsukidoji dovrai aspettare un po', mentre per gli altri anime che ci chiedi, dovrai aspettare un po' meno... Le Clamp sono 4: Satsuki Igarashi, Nanase Okawa, Mick Nekoi e Mokona Apapa.
Antonio Carriero di Salice Salentino (LE): a dire il vero i disegni più "belli" ricevono già un modellino della J.J. Models in regalo, quindi ti tocca solo disegnare!
Cristina Nari di Savona: ricevere critiche a volte può essere costruttivo, ma dobbiamo dire che non ci troviamo d'accordo con il tuo punto di vista. Il "cambio di stile" tra una recensione e un'altra è normale, perché i redattori non sono robot, quindi hanno un loro modo di scrivere! Una rivista tutta uguale sarebbe noiosa e il punto di vista unilaterale poco utile, non trovi? Poi, l'angolo di Cloaca Man non raccoglie l'immondizia, come dici tu, è solo un box dove si concentrano tutte le voci di corridoio, indiscrezioni e bufale che si sentono in giro!
Lucia Marotta di Quarto (NA): per lavorare in una rivista come la nostra per prima cosa bisogna avere, almeno all'inizio (senza troppi giri di parole), culo. Poi cuore, fegato, polmoni e sistema nervoso stabile. Il resto viene dopo...
Simone Ceccarelli di Roma: Il manga di Eva si è fermato al numero 8 perché ha raggiunto l'edizione giapponese. Attualmente il manga ha ripreso in Giappone (vedi pag.11), ma non sappiamo in Italia quando sarà pubblicato. Anche tu sei un mito, ciao!
Valeria "Ranma" Molinari di San Marcello (AN): Holly & Benji ha la storia più realistica che si sia mai vista in un cartone animato? Gentilmente, ci consenta: ma sei da fuori??? È un cartone surrealista allo stato puro! Che noi sappiamo, di ufficiale non c'è niente in videocassetta di questo anime.

Una luminosa signorina dallo stipendio di carne&metallo

"Buonassera" luminosi redattori dallo stipendio di giada (magari, eh?). Volevo prima di tutto farvi i complimenti perché mi siete un sacco simpatici, vi seguo dai vecchissimi tempi ed ormai mi sono affezionata a voi. E poi *benkyo!* è un sacco bello. Ma ora passiamo alle domande, sennò mi cestinate:

1) Visto che io sono un'opaca studentessa senza neppure lo stipendio d'argilla e mi devo fare i preventivi, vi chiedo di darmi un po' di numeri (magari me li gioco e vinco pure):

a) Di quante cassette è composto Queen Emeraldas?

b) Di quante City Hunter '91?

c) Di quante Capitan Harlock: l'oro del Reno?

d) Di quante Cowboy BeBop?

e) Di quante il Sesto Blu?

2) Visto che Gundam non lo fanno né in TV né in cassetta perché non fanno almeno il "Contrattacco di Char"?

3) City Hunter '91 contiene per caso il finale con Kaibara di Mick Angel?

4) Ma Nakata del Perugia li conosce Holly & Benji?

5) Per il ventennale della produzione di Lady Oscar, verrà importato/pubblicato qualcosa? Io adoro Lady Oscar, fatemi un regalo: un giudizio di una riga (beh, pure qualcosa in più) su Lady Oscar!

6) E' vero che Mediaset ha comprato Utena? Sto leggendo il manga e non è che mi piaccia molto (io sono un palato forte) (*raffinato? NdR*) però preferirei vedere Utena piuttosto che le "Magiche ballerine volanti"!

7) La Dynamic ha intenzione di pubblicare di nuovo qualche manga cult, come ha fatto per lo splendido Devilman?

8) E' vero che in altri paesi Evangelion è andato in TV? Ditemi di no sennò scoppio di rabbia!

9) Zelig perché non pubblichi più i tuoi disegni? A me piacevano un mucchio (sai, conservo tutte le prime Animania con le tue storie!).

Vabbè vi ho tediato abbastanza. Vi saluto, torno all'allegra compagnia estiva del volume di Procedura Civile. Fatemi un "in bocca al lupo", ragazzi. Ciao tesori!

Sonia '78

P.S. Non vi ho mica visti all'Expocartoon. Dove eravate? Ma prima o poi vi scoverò e vi mostrerò anche mio fratello che è il sosia naturale di Lupin III, è anche snodato e simpatico come lui! (*beeeeene... NdR*)

Buonassera a te, dolce fanciulla dagli occhi biondi e i capelli azzurri. Cosa ti fa pensare che le lettere senza domande siano indirizzate al cestino? Spesso sono stimolo di conversazione e approfondimenti... Ma passiamo alle risposte:

1) 25, 60 e 38. Se vinci facciamo a metà!

a) Buona notizia: solo una!

b) Nel momento in cui scriviamo la Dynamic ancora non ha comunicato questa notizia.

c) Ancora non è terminato in Giappone, quindi le previsioni sono inutili!

d) Dovrebbero aggirarsi intorno alle sette o otto, ma non è una notizia ufficiale.

e) Non è stato ancora ufficializzato l'acquisto da parte di nessun editore in Italia, figurati se si può prevedere una cosa del genere!

2) La Sunrise in realtà ha intenzione di vendere Gundam, ma inteso come tutte le serie di Gundam! Quindi non si può pubblicare solo un film, come proponi tu. Il problema è che esce in Giappone un Gundam all'anno, quindi più passa il tempo, più Gundam sembra allontanarsi...

3) Non possiamo mica svelare il finale così, ti pare?

4) Assolutamente no! Guarda solo i Superboys, e segue alla lettera gli allenamenti di Shingo Tamai. Siamo stati testimoni oculari dei suoi esercizi per irrobustire le gambe, mentre si faceva investire queste ultime da una jeep guidata da Gaucci in persona che gridava "We - are - Euro - kids..."

5) Storicamente abbastanza corretto, presenta elementi di interesse sia dal punto di vista sentimentale che sociale. La forma è eccellente, il tratto pulito anche se manieristico, diremmo. Voto: 8=

6) Mediaset ha Utena, ma non chiederci quando sarà trasmesso, perché non lo sanno nemmeno loro, probabilmente.

7) Se possiamo farti felice, ti diciamo che la Dynamic ha intenzione di pubblicare tutto ciò che riguarda Nagai, quindi...

8) Visto che ci teniamo alla tua salute: no.

9) Risponde Zelig: "Sono in pensione".

Meglio di "In bocca al lupo" c'è "In barba al fagiolo", che funziona molto di più! Solo nei mesi estivi, però...

Una simpatica cartolina disegnata a mano spedita da Riccardo Bacci (Pistoia)

Questa lettera dedicata a Tenshi ni Narumon! fa vincere a Riccardo Bacci il premio per la busta più bella del mese. A sinistra abbiamo invece una piccola opera d'arte di Manuela Lanzo (S Giorgio Jonico - TA).

Bi e Aaaa...

Carissima redazione di benkyo!, mi chiamo Lilia, ho 15 anni e vi scrivo da Lecce. Ho deciso di scrivervi per farvi i miei più sinceri complimenti riguardo a benkyo!... Non immaginate da quanto tempo (secoli) (*ma non avevi detto di avere 15 anni??? NdMendo*) aspettavo una rivista simile! Non solo la rivista (a proposito: aspettare ogni volta due mesi per comprare benkyo! è troppo, accorciate i tempi!) ma pure il cd! E non basta: a far parte della mitica reda ci sono i miei redattori preferiti, gli ex-animaniaci!!! Complimenti! Mi siete mancati... sono una vostra assidua lettrice sin dai tempi del primo Animania [...]. Ma ora (TA-DAN!) siete tornati vittoriosi sulle pagine di benkyo!
Ma ora qualche domanda è d'obbligo:
1) Quando vedremo in TV la serie di Wedding Peach?
2) Dopo Dragonball la Mediaset trasmetterà anche Dragonball Z?
3) Perché nel CD non è possibile inserire, oltre ai midi, file mp3?
4) La serie televisiva di Meitantei Conan arriverà mai in Italia?
5) Per vedere la fine di Evangelion quanti secoli dovremo aspettare?
6) Sapete se, oltre a Lupin, la Mediaset ha intenzione di trasmettere anime in prima serata?
7) Ma che fine ha fatto Animania? Perché si è fermata al numero 6?
8) Sapete se la Dynamic ha intenzione di pubblicare i video musicali di Ranma 1/2?
9) Il manga di X1999 è stato interrotto? Quando esce il numero 7?
10) Voglio Crayon Shinchan! Arriverà mai in Italia?
11) Che fine ha fatto Mononoke Hime?
12) Dedicherete una rubrica ai CD giapponesi?
13) Mi pubblicherete? Vi prego!
14) Quando la Star Comics si deciderà a pubblicare la ristampa della seconda serie di Rayearth?
15) Che rapporto avete con la rivista Play X?
16) Pubblicheranno il manga di Sakura Mail?
17) Pubblicherete un mio disegno? Vi prego, ci tengo tantissimo!
Ancora complimenti per la rivista, le rubriche sono stupende, per non parlare delle recensioni.
Complimenti! Grazie per avermi sopportato, benkyani!
Lilia Funtò di Lecce

Ciao Lilia, anche noi abbiamo aspettato secoli per una rivista del genere! Alla fine ci siamo rotti talmente tanto che ce la siamo fatta da soli! Peste & Colera! Grazie per i tanti complimenti e andiamo con le risposte:
1) Purtroppo la programmazione televisiva della Mediaset è il quarto Segreto di Fatima... il terzo è la formula della Coca-Cola, ma è niente in confronto a questo...
2) Non vorremmo sembrare pessimisti, ma è già tanto se concludono Dragonball! Anch'esso è coinvolto nei segreti di cui sopra. Ma ora in piedi, per propiziarci il favore degli dèi leggiamo insieme il quarto versetto, paragrafo 23, del secondo Libro delle Centurie di Nostradamus: "Bi e Aaa, Bi e E BaBe, Bi e I BaBeBi, Bi e O BaBeBiBo, Bi e U Bu, BaBeBiBoBu".
3) Il problema non è il formato quanto il contenuto! Dovremmo pubblicare solo brani musicali composti ex-novo, realizzati da appassionati che ne consentano la libera diffusione. Purtroppo la stragrande maggioranza dei file Mp3 è costituita da brani musicali originali, protetti da leggi sul diritto d'autore. Quindi, per ora, ciccia!
4) Probabilmente sì, e probabilmente alla Mediaset. Per cui ti rimandiamo al punto 1.
5) Dipende: i profeti sono convinti che nell'anno 2000 ci sarà la Vera Fine del Mondo™ e che quindi non si potrà mai vedere il finale di Evangelion. Ma se pensiamo alle parole del divino Nostradamus, che davanti a un buon bicchiere di vino soleva ripetere: "Ci e Aaa, Ci e E CaCe, Ci e I CaCeCi, Ci e O CaCeCiCo, Ci e U Cu, CaCeCiCoCu" ci possiamo tranquillizzare.
6) Punto unooooooo!
7) Per noi Animania si è conclusa al numero 4, quello che è successo o succederà dopo non ci riguarda.
8) Sì - No - Non sa/Non Risponde. Scegli la risposta che preferisci.
9) Effettivamente ha subito una bella pausa, ma ora dovrebbe ritornare con i suoi soliti ("lunghetti", diremmo) tempi editoriali.
10) Probabilmente no. Il fumetto non è stato molto apprezzato e probabilmente in TV sarebbe apprezzato ancora meno.
11) Perché, che fine doveva fare? Uscirà il 29 ottobre negli States e, se tutto va bene, nella primavera del 2000 in Italia. A tale proposito abbiamo consultato le centurie di Nostradamus e quando abbiamo letto: "Di e Aaa, Di e E DaDe, Di e I DaDeDi ...", abbiamo dubitato sulla bontà dell'edizione dell'anime acquistata da un extracomunitario al semaforo.
12) Ehm... Soundtrack parla proprio di questo... Prima o poi parleremo anche di quelli non proprio pertinenti ai cartoni animati, se è questo che intendi.
13) Fai bene a pregare, non pensare che noi siamo gente alla buona. Abbiamo la puzza sotto il naso e la forfora ai piedi...
14) Prestissimo. Sempre se in questo momento non è già accaduto...
15) A parte un rapporto di consulenza iniziale, niente di più.
16) Sì.
17) Basta pregare! Preferiremmo un assegnino circolare in bianco intestato a noi stessi medesimi.
Benkyani? Bisogna correre ai ripari! Nuovo concorso: date una definizione ai redattori di benkyo! Gli insulti non sono ammessi...

SPEDITE I VOSTRI LAVORI A QUESTO INDIRIZZO:

LA POSTA DI BENKYO!
PLAY PRESS PUBLISHING
LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44
00193 ROMA
EMAIL: PLAYPRES@UNI.NET

Laura (Marina di Carrara - MS) dedica la gattina a Davide.

Alessia Poliandri (Roseto degli Abruzzi - Teramo) è ormai una presenza costante su queste pagine. Vai così, Alessia!

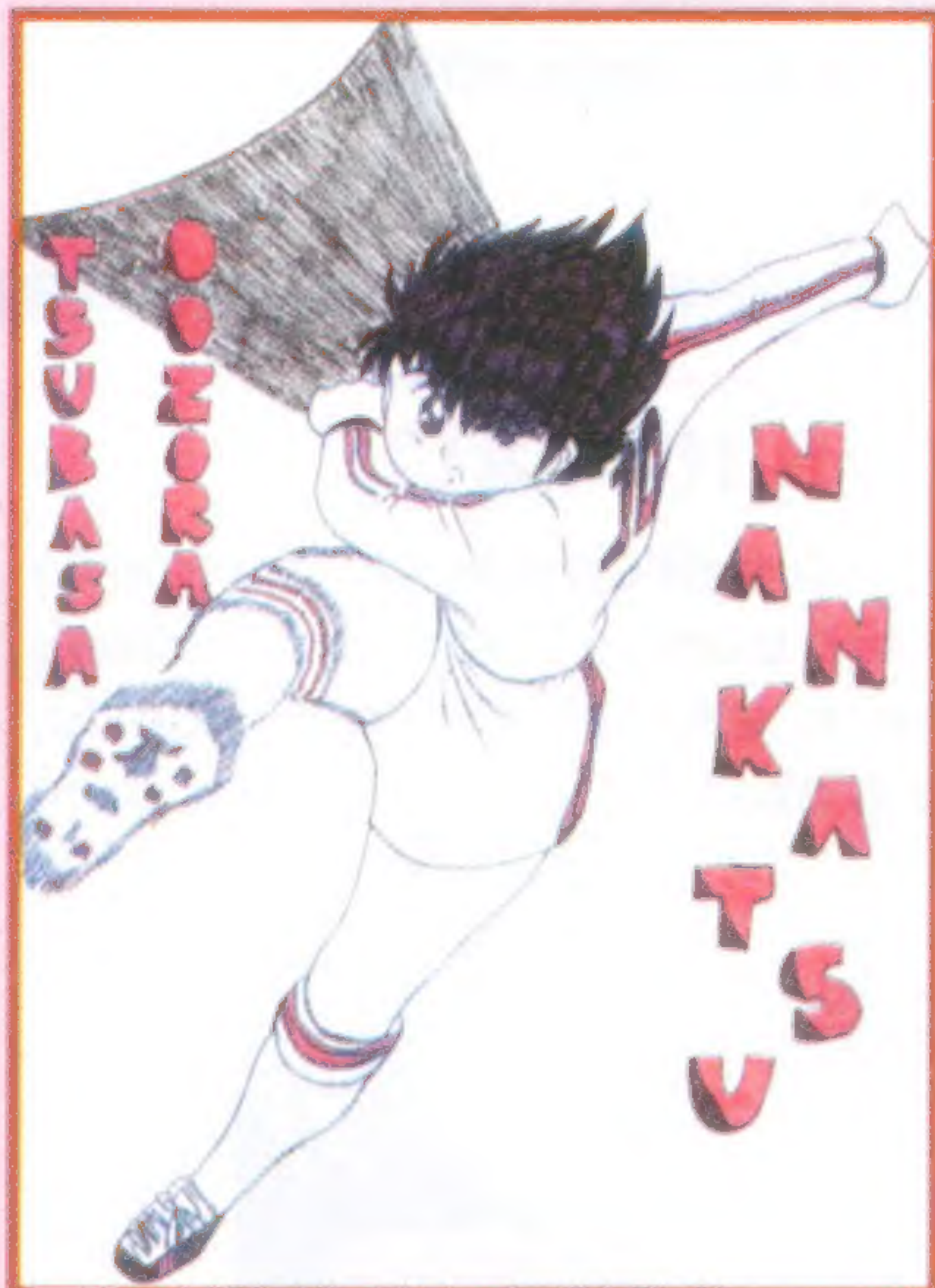
Salutini in extremis a:

Manuela Lanzo di San Giorgio Jonico, Debora Panarotto di Verona, Giuseppe Vigliarolo di Marina di Gioiosa J., Laura di Marina di Carrara (MS), Elena Ciarlo di Genova, Laura Fariello di Villafranca (VR), Mauro Tumbarello di Zingonia (BG) e in particolare al simpaticissimo Fabrizio Peng di Napoli.

Questo magnifico modellino di Sailor-moon è uno dei premi che la J.J. Models ha deciso di assegnare per questo mese ai disegni più belli.

Qui sopra, un Rin piuttosto seccato, a opera di Lucia Marotta, Quarto (NA)

Questa magnifica Rei ha un aspetto decisamente inquietante. E un lavoro di Simona Maghetti, Sestri P. (GE)

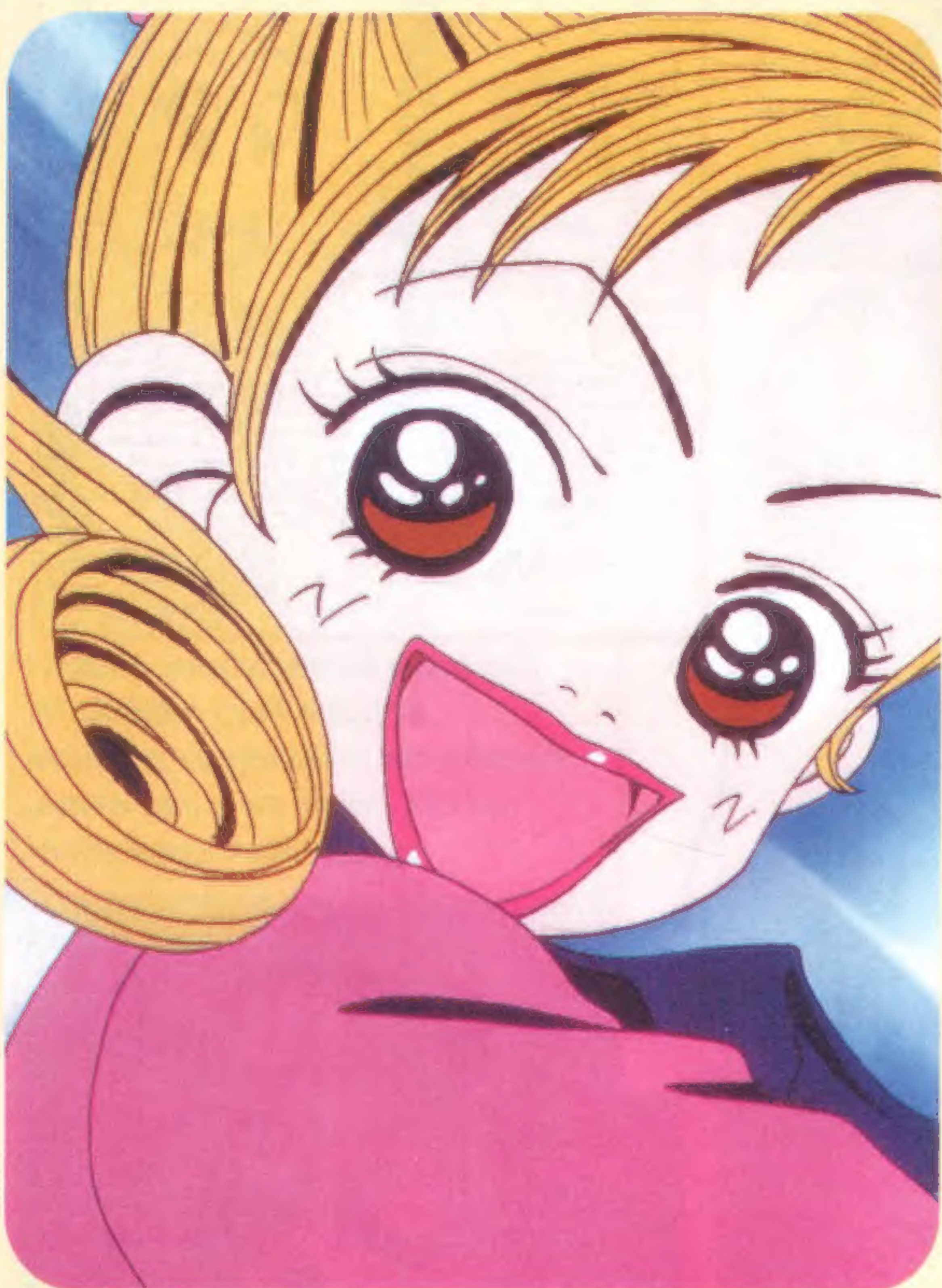
Una intera lettera-fumetto, speditaci da Laura Pozzi e Milena De Grandis, che potete leggere per intero sul CD. Per voi un premio a testa, ragazze. Buon compleanno!

Qui sopra una bella composizione di Marika Roncon (Rovigo). A sinistra abbiamo Capitan Tsubasa in azione (Valeria Molinari, Ancona), mentre la bella Sailormoon a destra è di Debora Panarotto (Verona)

Annunciazioni

- "Cerco corrispondenti con cui parlare di manga, videogame, disegni e tante altre cose, se siete interessati scrivetemi il mio indirizzo è: ***Simone Ceccarelli***, Via Tarquinio Collatino 175, 00175 Roma (questo annuncio è rivolto in particolare a Titti Cerri, Titti vorrei conoscerti e se mi scrivi ti dirò il perché)" (*e chi sei, un agente segreto? NdR*)
- "Ho 15 anni e cerco amiche di penna della mia età che amino gli shojo manga e gli anime (sia vecchi che recenti). Il mio indirizzo è: ***Chiara De Liberato***, Via Panaro 8/a, 00015 Monterotondo (Roma)"
- "Mi piace leggere e scrivere (lettere e racconti), adoro Kakugo, Evangelion, Slayer (quello del cacciatore di Oni), e per la musica oscillo liberamente tra Anggun e Marylin Manson (*oscilli molto! NdVac*). Se qualcuno è d'accordo con me (e pure se non è d'accordo) può rispondermi". ***Cristina Nari***, Via B. Guidobono 27/4, 17100 Savona
- "Ciao sono Michele, ho 16 anni e mi piace da morire Evangelion. Cerco amici di penna e questo è il mio indirizzo: Michele Benvenuti, P.zza SS. Pietro e Paolo 37, 57125 Livorno"
- "Cerco amiche/ci giapponesi che vorrebbero fare amicizia con un ragazzo di 27 anni. Io mi chiamo ***Antonio Carriero***, abito a Salice Salentino (Lecce) in Via Celentano 11, oppure telefonate allo 0832/733783"
- "Adoro corrispondere e mi farebbe piacere avere nuovi amici!". ***Lucia Marotta***, Via Pessina 14, 80010 Quarto (NA)
- "Cerco tanti amici anime-fan!". ***Riccardo Bacci***, Via Garibaldi 38, 51013 Chiesina Uzz. (Pistoia)
- "Ehi! Dico a te! Se vuoi corrispondere con un appassionato di manga, scrivi a questo indirizzo: ***Luigi Saccomanno***, Via Ancona 27, 73014 Gallipoli (LE)"
- Al ragazzo che interpretava Kamui a Lucca Comics di marzo '99: "Sono alla tua disperatissima ricerca! Sia per corrispondere con te, sia perché vorrei formare il gruppo di X/1999 per Lucca Comics di Ottobre. Ti supplico, ti scongiuro, fatti vivo! Scrivi a: ***Barbara Cortili***, Via Oberdan 6/b, 25128 Brescia"
- Cerca amici di penna e manda un salutone a tutti i suoi corrispondenti ed alle sue due amiche Alessia Di Nicola e Asteria Casadia: ***Alessia Poliandri***, Via Taranto 5, 64026 Roseto degli Abruzzi (Teramo)
- "Vendo materiale sui manga e sui videogiochi (riviste, fumetti, etc.) a prezzi stracciatissimi, chiunque fosse interessato può scrivermi o telefonarmi, naturalmente sono ben accette anche lettere di chiunque voglia fare amicizia". ***Dario Giavarini***, Via Amatore Sciesa 18, 20135 Milano, tel. 02/55019626
- ***Milena De Grandis*** ama Evangelion e Dragonball ed è alla ricerca di corrispondenti, l'indirizzo è: Milena De Grandis, Via Del Cogollo 28, 48020 Punta Marina Terme (Ravenna)
- "Volevo annunziare che chiunque volesse corrispondere con me e abbia letto la mia email in un qualke numero di benkyo, di bruciare la suddetta pagina, (o facoltativamente anche tutta la suddetta rivista), per aggiornare il mio indirizzo email, che con il tempo è mutato in simonettid@dada.it" (***Daniele Simonetti***)

NEL PROSSIMO NUMERO...

GOKINJO MONOGATARI

Gokinjo Monogatari©Ai Yazawa/Toei Animation Co., LTD.

Ovvero "Curiosando nei cortili del cuore", il titolo che è stato dato a questa serie sulla Mediaset. Nel prossimo numero vi parleremo del film di Gokinjo.
Seguite con noi le avventure di Mikako/Melly, Tsutomu/TJ (Spillo) e la loro banda di scatenati amici. Tutto per voi sul prossimo numero, non mancate!

STORIA DI FANTASMI CINESI

Chinese Ghost Story©Film Workshop Co., LTD. Polygram K.K. Win's Entertainment LTD Cathay Asia Films PTE LTD

Una tenera storia d'amore tra un ragazzo e un fantasma, proveniente direttamente dall'antica Cina. La riedizione di un famoso film in forma di cartone animato, di produzione cinese. Ve ne parliamo diffusamente sul prossimo numero, non mancate!

LA MUSICA IN GIAPPONE

Un affascinante viaggio nel mondo della musica giapponese, dalle canzoni popolari agli idol.
Un mondo simile al nostro, eppure profondamente diverso.
Scopritelo assieme a noi nel prossimo numero!

PETSHOP OF HORRORS

Il piccolo negozio di animali dell'orrore. Un'intrigante serie TV dal magico fascino e con un'atmosfera irresistibile. Venite anche voi a visitare questo negozio, chissà, potreste tornare a casa con un basilisco o un unicorno...

Petshop of Horrors©Mari Akino/Polygram-Mujikan-MadHouse-TBS